

Spel tussen Amusement & Kunst



DE VERBEELDING VAN CULTUUR IN GAMES
JEF FOLKERTS

Spel tussen Amusement & Kunst

DE VERBEELDING VAN CULTUUR IN GAMES



rijksuniversiteit
 groningen

Spel tussen amusement en kunst

De verbeelding van cultuur in games

Proefschrift

ter verkrijging van de graad van doctor aan de
Rijksuniversiteit Groningen
op gezag van de
rector magnificus prof. dr. E. Sterken
en volgens besluit van het College voor Promoties.

De openbare verdediging zal plaatsvinden op

donderdag 30 april 2015 om 11.00 uur

door

Jef Folkerts

geboren op 19 juni 1957
te Groningen

Lay-out: Ids Kooistra
Print: Grafimedia, FacilitairBedrijf RUG, Groningen

ISBN: 978-90-367-7745-2 (boek)
ISBN: 978-90-367-7744-5 (eboek)

Promotor

Prof. dr. B.P. van Heusden

Beoordelingscommissie

Prof. dr. J.F.F. Raessens

Prof. dr. J. Jansz

Prof. dr. A.M.A. van den Oever

VOORWOORD

De meest eenvoudige en vaakst geciteerde definitie van een verhaal stamt van Aristoteles: een verhaal is opgebouwd uit een begin, een midden en een slot. Voor de proloog van het verhaal rond dit proefschrift neem ik u even mee terug naar de jaren '70. Oranje vloerbedekking, bruine bank, schrootjes aan de wand, en mijn ouders – fervent klaverjassers – die op een prachtige dag thuiskomen met Pong: digitaal tafeltennissen op de televisie. Ondanks de minimalistische zwart-witvormgeving veroorzaakte die allereerste interactieve multimedia-beleving een aardverschuiving in mijn denkraam: je draaide aan een knopje en er bewoog iets op het scherm! We raakten er bedreven in, ontwikkelden behendigheid en speltactiek, speelden toernooien en waren in onze nopjes met dit nieuwe speeltje. Valsspelen was onmogelijk, want Pong hield de stand bij, en Pong was onpartijdig.

Pas halverwege de jaren '80 – we zitten nog steeds in de proloog – kwam ik opnieuw met games in aanraking. Een vriend troonde me mee naar arcade-paleizen vol blinkende speelautomaten. Het waren niet alleen de interactie, de uitdaging en de beloning van misschien 5 minuten extra speeltijd die mij telkens deden terugkomen. Aan veel van die arcade-games was iets toegevoegd dat nog sterker dan Pong tot mijn verbeelding sprak: een verhaal, een omgeving, personages, gebeurtenissen, dialogen. Eenmaal in de nagebouwde cabine van een X-wing Fighter uit Star Wars werd je Luke Skywalker zelf, die stoutmoedig de *trench* van de Death-Star invloog. Als je de vele obstakels en raketten wist te ontwijken moest je helemaal aan het eind je bom droppen, rechtstreeks op de kern. En dan moest je nog maar zorgen dat je jouw *fighter* op tijd weer omhoog kreeg, om als de sodemieter ver uit de buurt van dat exploderende Dark Force-schip te komen.

Er komt schot in de zaak als we bij de beschrijving van mijn wetenschappelijke carrière belanden. Na een colloquium doctum, een propedeuse Nederlands en de studie Kunst en Kunstbeleid, we schrijven 1994, had ik het gevoel dat mijn academisch avontuur al ten einde was. Ik kon niet bevroeden dat het nog maar de proloog was van wat ik hier vertel. Omdat ik voor die studie een pc nodig had – ze raakten eind jaren '80 net in zwang – kon ik voor het eerst ook thuis gamen. Vaak tot in de late uurtjes stelde ik mijn zenuwen en mijn verbeelding bloot aan de eerste 3D-games als Doom, Quake en Unreal. Dat je met zo'n pc ook heel productief kon zijn met het maken van websites, 3D-animaties en videomontage was mooi meegenomen. Geïnspireerd door creatieve geesten in mijn omgeving belandde ik uiteindelijk in een warm en kunstzinnig bad op de kunstacademie te Kampen, als werkplaatsassistent multimedia. De eerder gezaaide kiemcel voor dit proefschrift moet in die prettig gestoorde artistieke ambiance tot wasdom zijn gekomen. Want daar groeide langzaam maar zeker mijn ambitie om te duiden wat ik ervoer bij dat gamen. Hoe was het mogelijk dat zoveel mensen, jong en oud, ongeschoold of academicus, zich door die games lieten vermaken, terwijl deze verbeeldingsvolle spelvorm door niet-gamers nog vaak als geestloos tijdverdrijf werd weggezet?

Het zal tussen 2001 en 2003 zijn geweest dat de eerste nog ongerichte ideeën voor dit proefschrift aan de oppervlakte kwamen. Via de inzichten van Murray, Manovich en De Mul over nieuwe media en games, over spel, over nieuwe manieren van vertellen kregen die ideeën al wat meer gestalte. En dat leidde me weer naar mijn doctoraalscriptie, waarin

ik vooral was getroffen door de willekeur in het cultuurpolitieke onderscheid tussen wat amusement is en wat kunst. Promoveren op een onderwerp dat beide domeinen verbindt, dat vond ik een mooie ambitie, die echter voor iemand die de aio-leeftijd al even is gepasseerd niet makkelijk te realiseren bleek. Toen ik via een hbo-docentschap uiteindelijk toch aan het leeuwendeel van dit verhaal kon beginnen, voelde dat als een *epic win*: ik had het eerste level gehaald! Ik ben de Hanzehogeschool, haar bestuur, en natuurlijk mijn eigen instituut voor Communicatie, Media & IT dan ook dankbaar en erkentelijk voor het vertrouwen dat zij in mij hebben gesteld.

Maar het verhaal van mijn promotieonderzoek kon onmogelijk aanvangen zonder een promotor die mijn ideeën steunde. Onder invloed van zijn expertise en zijn geduldige, ingetogen aard ging ik soms bijna geloven dat ik het helemaal zelf was die handen en voeten gaf aan dit onderzoek. En hoewel dat voor een deel ook zo is, had ik dit proefschrift nooit zo kunnen schrijven zonder mijn mentor Barend van Heusden. Zonder zijn cultuur-wetenschappelijk fundament rond kunst en cognitie was ik niet in staat geweest om zo'n onderscheidend perspectief te kiezen, waarmee ik mijn diffuse gedachten uiteindelijk in de beoogde academische en theoretische vorm kon gieten. Het zou pedant zijn om mijzelf na dit promotieonderzoek een ervaren onderzoeker te noemen. Wel durf ik te beweren dat ik dankzij Barend een scherper onderscheidingsvermogen heb ontwikkeld, een nadrukkelijker besef van de nuances in taal, en een gezonde twijfel aan stelligheid en objectiviteit als het gaat om wetenschappelijke kennis. Het is dan ook Barend aan wie ik mijn grootste dank wil uitdrukken (al weet ik dat hij niet van poespas en grote woorden houdt). Met veel plezier kijk ik terug op onze gesprekken, die mij steeds weer hebben gemotiveerd en opgetild.

Natuurlijk wil ik ook de andere personages uit dit verhaal niet tekort doen. Alle mensen die mij hebben gesteund, geïnspireerd, aangemoedigd of getroost, mij bij tijd en wijle van kritische feedback hebben voorzien, en die mij in mijn zwakke momenten – die volgens mij trouwens zeldzaam waren, want wat was het leuk om te doen! – nieuwe energie of bevestiging verschaften. Ik denk aan (ex)collega's zoals Nick Degens, Eelco Braad, Jelle de Boer, Harro Leupen, aan voormalig lectoren Koos Nuijten en Wouter van den Hoogen, en aan Jeanine Deen, die binnen ons instituut de stimulerende intervisiebijeenkomsten "Onder Promovendi" organiseerde. Tot besluit denk ik aan de collega's die ik niet allen bij naam zal noemen, maar die wel een rol hebben gespeeld in dit verhaal. Ook aan hen is dit dankwoord gericht.

Dan kom ik bij de mensen die nog wat dichterbij mij staan, mijn vrienden, van wie ik sommigen al 25 jaren of nog langer ken, en natuurlijk mijn familie. Ook jullie dank ik voor de steun en het geduld dat jullie met mij hebben gehad. Elke promovendus zal het beamen: op sociaal gebied wil er nu eenmaal wel eens wat bij inschieten.

En als laatste, maar zeker niet als minste dank ik mijn lief Oike, die er altijd voor me was, maar die me ook steeds alle ruimte liet om mijn eigen gang te gaan, om het verhaal van deze studie met hart en ziel te doorleven. Mijn promotie was al die jaren onmiskenbaar een obstakel voor tal van leuke uitjes, weekendtrips, vakanties en weet ik wat al niet meer. Het kwam eigenlijk wel goed uit dat je zelf ook studeerde, steeds met grote betrokkenheid en overgave, wat je al snel daarna opnieuw mocht laten zien in een boeiende en veeleisende baan. Ik kan niet beloven dat vanaf nu alles beter wordt, maar we zullen ongetwijfeld in de gelegenheid zijn er wat vaker opuit te trekken, de wijde wereld in. Het verhaal is af, het spelen begint.

INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD

VIII

1. INLEIDING	1
1.1 Projectkader: betekenisgeving, verbeelding en reflectie	3
1.2 Onderzoeksdoel: betekenisgeving, verbeelding en mimesis bij games	4
1.3 Onderzoeksmodel en onderzoeksvragen	5
1.4 Onderzoeksstrategie en -methodiek	6
1.5 Wetenschappelijke en maatschappelijke betekenis en context	7
1.6 Evolutie of revolutie in wetenschappelijke aandacht?	7
1.7 Maatschappelijke context	9
1.8 Overzicht en hoofdstukindeling	10
2. THEORETISCH KADER	15
2.1 Videogames gedefinieerd	16
2.2 De magische cyclus van game en gameplay	20
2.3 Semiosis, verbeelding, mimesis	23
2.5 <i>Narratieve verbeelding in games</i>	46
2.6 <i>Mimesis en realisme</i>	52
2.7 <i>Games als amusement en games als kunst</i>	63
3. SPEL EN VERBEELDING IN GAMES	77
3.1 Een analysemodel	79
3.2 Fable II	83
3.3 Bioshock: globale beschrijving en synopsis	96
3.4 Heavy Rain: globale beschrijving en synopsis	106
4. VERBEELDING IN GAMES DOOR NARRATIE	119
4.1 Fictie versus non-fictie	121
4.2 Analyse Fable II	130
4.3 Analyse Bioshock	144
4.4 Analyse Heavy Rain	156

5. GAMES ALS AMUSEMENT EN GAMES ALS KUNST	171
5.1 Experts over games als kunst	173
5.2 Mimesis in Fable II	187
5.3 Mimesis in Bioshock	190
5.4 Mimesis in Heavy Rain	199
5.5 Indie-games en artistieke verbeelding	205
6. EMPIRISCH ONDERZOEK	215
6.1 Inleiding	215
6.2 Generieke deel	219
6.3 Analyse empirische data Bioshock, Fable II en Heavy Rain	223
6.4 Zetten specifieke situaties aan tot semiosis of reflectie?	236
6.5 Vinden respondenten Bioshock, Fable II en Heavy Rain een kunstgame?	244
6.6 Analyse empirische gegevens indie-games Braid & The Path	251
6.7 Inhoudelijke respons open vragen	258
6.8 Conclusies empirische studie betekenisgeving en verbeelding bij games	263
6.9 Conclusies gamespecifieke resultaten	265
7. CONCLUSIES EN DISCUSSIE	273
7.1. Discussie	278
7.2 Slotwoord	285
REFERENTIES	287
BIJLAGEN	296
Bijlage A: Omzetcijfers en demografie	296
Bijlage B: Overzicht gamereview-sites & fora voor werving deelnemers enquête	297
SAMENVATTING	299
SUMMARY	306

1. INLEIDING

Oakfield, Albion

Terwijl je de honderduit babbelende Hannah (*The Hammer*) een grot in volgt, speelt het even door je hoofd of dit al die ontberingen wel waard was. Is dit haar nu echt, de monnik die je van zienares Theresa moet opsporen? Je bent op zoek naar de grote helden van Albion, en wat tref je hier aan? Een vanuit haar religieuze opdracht tot pacifisme gedwongen non met een onverholen agressieve inborst, niet schuw van cynisme en prietpraat. In je poging haar vader, de abt van Oakfield te bereiken ben je door struikrovers belaagd, door sluipschutters beschoten, heb je kwaadaardige kobolds en kevers zo groot als kraaien met zwaard en boog getrotseerd om het zoontje van een wildvreemde uit een grottenstelsel te redden, heb je magische krachten aangeleerd en tegen het kwaad gebruikt. Maar het bleek niet voldoende om de man te overtuigen van je goede wil en intenties. Voor hij bereid was je zijn dochter Hannah toe te vertrouwen, moest je jezelf bewijzen in een missie van bedenkelijke eer: maak het door bandieten geterroriseerde Oakfield weer leefbaar. En ook die opdracht nam je zonder morren aan, omdat je wist dat je niet anders kon. Rondolend door de grot denk je met onbehagen terug aan de vervloekte dag waarop Lord Lucien koelbloedig jouw onschuldige zus Rose uit het niets met een welgemikt pistoolschot doodde, alleen om te testen of zij niet een van de grote helden van Albion is. Je denkt terug aan die adellijke verschijning uit het imposante kasteel Fairfax in Bowerstone, een welbespraakte man waarvan je hoopte dat hij jullie uit je armoedige weeskindbestaan zou verlossen, maar die ook jou neerschiet voor dezelfde test, waardoor je als een lappenpop achterover door het venster tuimelt, naar beneden suist en hard op de kinderkopjes klappt. Je denkt terug aan diezelfde dag waarop de blinde zigeunerin Theresa jou halfdood van de straat plukte en in haar woonwagen oplapte en verzorgde. Totdat je groot en sterk genoeg was om je te wreken, om Albion met hulp van de helden te verlossen van de tiran die alle licht omzet in duistere energie. En nu loop je hier door een akelige grot, die babbelzieke Hannah achterna met, tegen beter weten in, een klein beetje hoop dat ze de voorspelling van Theresa waar kan maken.

Deze episode uit de role-playing game (rpg) *Fable II* (Lionhead, 2008) laat zich lezen als een verhaal, als een humoristisch sprookje met een donkere ondertoon. De game heeft wel iets weg van een interactieve sprookjesfilm, inclusief sfeervol gecomponeerde filmscore. Als plotbeïnvloedend speler ben jij aanvankelijk het meisje (of jongetje, afhankelijk van je keuze), en later de vrouw die tijdens haar speurtocht naar de helden aan morele keuzes wordt onderworpen, keuzes die van invloed zijn op de ontwikkelingen in de spelwereld: hoe word je bejegend door andere personages, hoe ontwikkel jij jezelf verder, welke mensen trek je aan en welke stoot je af, ontwikkelt de wereld zich ten goede of ten kwade, hoe ga je er zelf uitzien? En ten slotte, niet het minst belangrijk, bereik je je doel, ben je in staat wraak te nemen, het land te verlossen en het oorspronkelijke evenwicht te herstellen?



Little Sister en Big Daddy

Rapture, 1960, Atlantische Oceaan

Gauw maken dat ik wegkom nu. Er is geen beginnen aan, tegen die massieve *Big Daddy* met zijn pantserpak kan ik niet op. Ik zet het op een lopen, met het opraken van mijn munitie zijn ook mijn kansen tegen deze reus verkeken. Nu moet ik een goede strategie verzinnen om de Little Sisters te oogsten, om ze dat kostbare Adam te ontfutselen, de enige grondstof voor lichaamsverbeterende *Plasmids*. Wil ik in deze onderzeestad Rapture overleven dan lijkt dat mijn enige optie. Als ik Atlas tenminste mag geloven, de leider van de opstand, die ik meer vertrouw dan zijn aartsvijand Ryan, al was het maar vanwege de boodschap in Ryans welkomtspeech, over hoe het afstand doen van ethische, politieke en religieuze idealen de mensheid tot verbazingwekkende hoogten kan opstuwten. Die kleingeestige moraliteit heeft ons in de bovenwereld immers louter middelmatigheid gebracht!

Eerst maar weer op zoek naar nieuwe munitie of zwaardere wapens en methodes om die gasten te lijf te gaan. Maar pas op, in de ziekenzaal hangen een paar van die gemutileerde *Splicers* rond. Voor een enkele ampul met *Adam* slaan ze je zonder dralen je hersens in, om nog maar te zwijgen van wat ze daarna met je uitspoken. Sluip ik er omzichtig langs, in de ijdele hoop dat ze me niet opmerken, verspil ik er mijn laatste kogels aan, of geef ik ze met mijn Engelse sleutel een 'tikje' op hun geperverteerde schedel? Ha, we doen het gewoon. Ik sjees er razendsnel op af – voor je het weet staan ze ineens achter je, met hun glibberige motoriek die ze ook in staat stelt over plafonds en muren te bewegen – en mep de eerste in een klap naar Nirwana. Zijn schrill gierende echtgenote met onpeilbare gaten als ogen laat zich niet zo makkelijk uit het veld slaan, en hakt hysterisch op me in

met een mes van minstens een halve meter. Ik wissel noodgedwongen van wapen, en doe haar nog een mooi gaatje cadeau, precies tussen die twee andere. Zo hobbel ik nog een tijdje door, soms behoedzaam manoeuvrerend, soms snel-snel-snel door lange gangen waar onmenselijk krijsen je de *creeps* bezorgt. Soms ontnemt de overweldigende blik op Rapture je bijkans de adem, met al haar majestueuze art deco-design. En soms neemt zo'n sluipende *Splicer* je bij verrassing toch te grazen, en verruil je het tijdelijke voor het eeuwige. Dat eeuwige duurt echter slechts enkele seconden: voor je tot twee kunt tellen *respawn* je in een *vita-chamber*, en vervolg je als herboren je pad. Totdat je een zaal binnengaat waar een Little Sister in doodsangst terugdeinst voor een dokter met louter waanzin in zijn kop. Net als je denkt 'mooi, nieuwe Adam,' en 'dat varkentje zal ik wel even wassen,' vliegt er een kogel dwars door de dokter heen. Vanaf het balkon boven in de zaal roept dokter Tenenbaum je toe, in haar Russisch-Duitse tongval: doe het niet, laat mijn meisjes leven, ik ken andere manieren om je te helpen, de meisjes zijn goed. En alsof de duvel ermee speelt heeft Atlas er lucht van gekregen, want die moedigt je via de radio aan om het kleine meisje toch vooral te oogsten, het is immers je enige kans om het vege lijf te redden. "Dood haar, oogst die Adam!" "Nee ze zijn goed, die meisjes! Ach, mijn jongen, spaar haar leven!" Wat doe ik nu, wat moet ik? Wie geloof ik, wie vertrouw ik? En je beseft voor het eerst dat hier in Rapture misschien wel niets is zoals het lijkt.

In de *first person horror-shooter* (fps) *Bioshock* (Levine, Hellquist, & Kline, 2008) kom je eveneens voor lastige keuzes te staan. Maar de setting, de sfeer, het tempo en de ingenieuze plotwisselingen maken dit een volstrekt andere game dan *Fable II*. Het is een welhaast fysieke ervaring om dit spel te spelen, emoties en hartslag lopen hoog op, en de keuzes die je maakt reiken soms niet verder dan de paar tienden van een seconde die je nodig hebt om te richten, de trekker over te halen, of om te vluchten. Vaak overleef je het niet, maar je komt snel terug. Natuurlijk bedenk je na zovele keren sterven wel nieuwe tactieken om *Big Daddies* en *Splicers* te slim af te zijn, om het verhaal verder op weg te helpen. Soms is alleen maar schieten niet de juiste oplossing. Je bent tegelijk bang en nieuwsgierig naar wat er komen gaat, naar hoe het nu allemaal werkelijk in elkaar zit.

Deze spelimpressie van *Bioshock* is, in tegenstelling tot die van *Fable*, weinig sprookjesachtig. Het doet eerder denken aan een interactieve, gelaagde horror-thriller die vrijwel continu adembenemende spanning en sensatie opwekt, en een roes die misschien alleen met de ervaring in extreem gevaarlijke sporten te vergelijken is. Toch speelt ook hier de verbeelding een rol, zij het dat die door andere spelaspecten en emoties wordt gestimuleerd dan in *Fable II*.

Net als in rpg's als *Fable II* kun je ook hier een sterke verwantschap met je avatar gaan voelen, ofschoon (of misschien juist doordat) je daar in first person shooters het grootste deel van de tijd niet meer van ziet dan een wapen, en de hand die dat wapen hanteert. Je bent gevoelsmatig, ook qua perspectief, niet alleen in zijn huid gekropen, je gaat je als gamer tot op zekere hoogte ook verantwoordelijk voelen voor zijn daden, en je voelt je daadwerkelijk ongemakkelijk wanneer je per ongeluk een onschuldig personage hebt uitgeschakeld.

1.1 Projectkader: betekenisgeving, verbeelding en reflectie

De hiervoor geïntroduceerde games *Fable II* en *Bioshock* vertegenwoordigen twee uiteenlopende speltypes, die ik niet zonder reden naast elkaar heb gezet. Ik wil ermee laten zien dat ze elk op hun eigen wijze betekenis genereren, de verbeelding stimuleren en mogelijk

ook tot reflectie aanzetten. Video games worden primair om hun entertainmentwaarde gespeeld, om het plezier dat ze verschaffen. Voor zover we games opvatten als een vorm van cultuur, zoals ook kranten, films, toneelstukken, strips of opiniebladen dat zijn, weerspiegelen ze aspecten van de samenleving waaruit ze zijn ontstaan, of die er nu bewust en opzettelijk door de makers zijn ingestopt of niet.

Een belangrijke aanleiding voor mijn onderzoek is een lang lopend debat rond de vraag of games kunst kunnen zijn. Een kunstenaar, auteur of filmmaker drukt zijn visie op de werkelijkheid of het leven uit in een concrete vorm. Het werk dat daaruit ontstaat, is een bijzondere verbeelding van (een aspect van) de werkelijkheid. De beschouwer van dit werk wordt vervolgens gestimuleerd tot een overeenkomstige verbeelding. Die reflectie door verbeelding van een betekenisproces noem ik (artistieke) mimesis. Wordt een dergelijk ‘verbeeld bewustzijn’ wellicht ook – al spelend – door een gamer geconstrueerd, en biedt dit de mogelijkheid tot reflectie op de game als wereld, en indirect ook op de wereld van de gamer?

Een tweede aanleiding is de vraag naar de verhouding tussen het spel en het verhaal, ook een van de vragen uit het zogenaamde ludologie–narratologiedebat. Hoe en in welke mate zijn spel en simulatie enerzijds en narratie anderzijds verantwoordelijk voor betekenisgeving in games? Deze polemiek was vooral conceptueel, en nauwelijks gestoeld op de resultaten van empirisch onderzoek. Aangezien mijn resultaten gebaseerd zijn op onderzoek naar de ervaringen van een relatief grote groep gamers, kan mijn studie mogelijk argumenten verschaffen die de opvattingen in dit debat, waar het gaat om betekenisgeving door spel en narratie enigszins nuanceren.

Een opvatting die ik in het bijzonder wil toetsen is dat gamers bij het spelen van entertainment games vooral ‘aan de oppervlakte’ blijven. Ook uit eigen ervaring als docent game design kan ik beamen dat veel ‘doorsnee’ gamers liever geen moeite doen om de ‘diepere lagen’ van een game te doorgronden, mede omdat enige vorm van reflectie de entertainmentervaring in gevaar brengt. Op grond van *game reviews*, wetenschappelijke artikelen en uitingen van bekende game designers veronderstel ik dat ‘professionele’ gamers daartoe sterker en vaker geneigd zijn. Met deze studie wil ik dan ook onderzoeken of het spelen van video games kan aanzetten tot reflectie, door verbeelding, op de wereld om ons heen, en of daarbij een verschil optreedt tussen reguliere en professionele gamers. Of spelen verwijzingen naar, en reflectie op de samenleving en de cultuur in games geen enkele rol, en moeten betekenisgeving, verbeelding en reflectie in deze context louter worden begrepen als een cognitief proces ten behoeve van de probleemoplossing binnen de begrenzing van het spel?

1.2 Onderzoeksdoel: betekenisgeving, verbeelding en mimesis bij games

Het doel van deze studie is inzicht te verschaffen in de manier waarop, en de mate waarin spel- en verhaalaspecten in videogames aanzetten tot betekenisprocessen, in het bijzonder tot verbeelding, en, wellicht, tot artistieke reflectie of *mimesis*¹. Op basis van inzichten uit de semiotiek, cognitiewetenschap, cultuurwetenschappen en kunstfilosofie, en op basis van de analyse van enkele entertainmentgames en indiegames, formuleer ik

1 Mimesis, mi-me-sis /mim'ezis/ de (v.); g.mv. 1720 <Gr. mimēsis (het navolgen)

1. nabootsing, m.n. van de natuur;

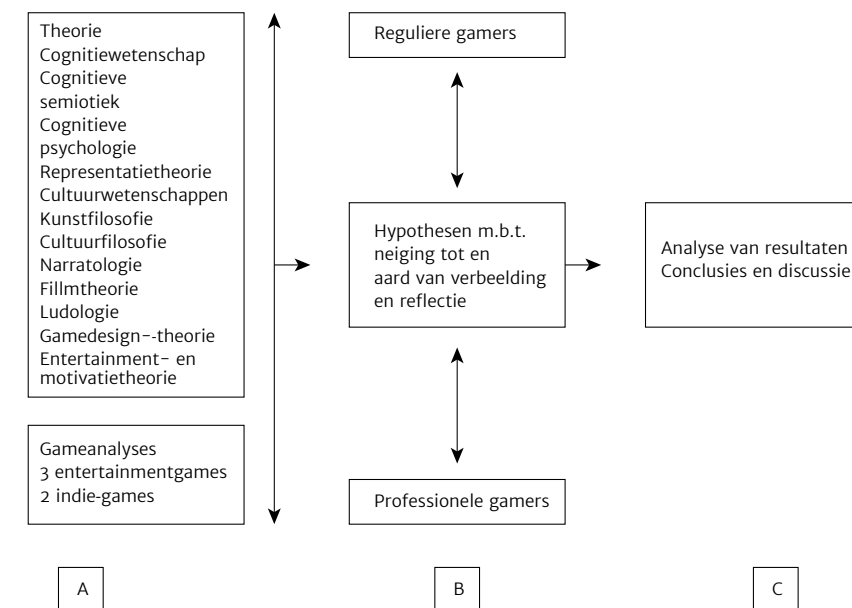
1a. (in beperkende betekenis) (als literair begrip) voorstelling, uitbeelding van de werkelijkheid in het kunstwerk (Boon, Geeraerts, & Sijs, 2005).

een reeks hypothesen, die ik vervolgens toets in een empirisch onderzoek bij een gevarieerde doelgroep van gamers.

De kernbegrippen en –verschijnselen worden nader gedefinieerd en toegelicht in het theoretisch kader in hoofdstuk 2.

1.3 Onderzoeksmodel en onderzoeksvragen

Om een heldere structuur aan te brengen in het onderzoek, en inzicht te verschaffen in de verschillende fasen van het onderzoeksproces heb ik een onderzoeksmodel geconstrueerd (figuur 1), conform Verschuren & Doorewaard (2007). De eerste fase, het A-deel, biedt een overzicht van relevante theorieën uit de cultuurwetenschappen, cognitiewetenschap, ludologie, entertainment- en motivatiepsychologie, en een analyse van enkele exemplarische games. Op basis van de literatuurstudie en de analyse formuleer ik een reeks hypothesen, die in fase B in een empirische studie bij professionele en reguliere gamers worden getoetst. De resultaten worden vervolgens geanalyseerd, waarna de duiding plaatsvindt, in de vorm van conclusies en een discussie (fase C).



Figuur 1: Onderzoeksmodel

Onderzoeksvragen

Ik formuleer hieronder eerst de hoofdvraag van mijn onderzoek, en vervolgens de afzonderlijke deelvragen, zoals ze gefaseerd in het onderzoek zullen worden beantwoord.

Hoofdvraag

Kunnen videogames – via gamenarratie enerzijds en/of via spelaspecten anderzijds – aanzetten tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie? Zo ja, hoe?

Deelvragen**A1. Theorie**

Wat is er vanuit de verschillende relevante wetenschapsgebieden bekend over betekenisgeving, verbeelding en reflectie in videogames?

A2. Analyse

Welke hypothesen met betrekking tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie kunnen afgeleid worden uit de analyse van een beperkt aantal exemplarische videogames?

B. Empirisch onderzoek

Welke inzichten met betrekking tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie in videogames biedt een empirisch onderzoek naar de praktijk van gamers?

C. Analyse van resultaten en duiding

(In hoeverre) worden bestaande (theoretische) inzichten, en hypothesen die voortkomen uit de analyse van exemplarische games door dit onderzoek bevestigd, dan wel ontkracht?

1.4 Onderzoeksstrategie en -methodiek

Via deskresearch en literatuuronderzoek zet ik een theoretisch kader op, waarin de kernbegrippen uit het projectkader worden geanalyseerd en gedefinieerd. Vervolgens zet ik de inzichten uit dit theoretisch kader in bij een uitgebreide analyse van een aantal games (*case studies*). Ik gebruik ook uit de empirie verzamelde secundaire kwalitatieve gegevens, zoals uit game reviews of fora, soms met een louter informatief doel, maar soms ook ter ondersteuning bij het formuleren van hypothesen. In dit eerste deel richt ik me vooral op de beantwoording van de deelvragen A1 en A2.

De hypothesen over de aard van betekenisgeving, verbeelding en reflectie door spel en verhaal, die ik op basis van de game-analyses formuleer, toets ik vervolgens in een empirisch onderzoek. Met deze empirische studie wil ik een eerste indruk geven van betekenisprocessen die een rol kunnen spelen bij het spelen van videogames. Het betreft geen uitputtende kwantitatieve studie, maar een exploratief onderzoek, met een kwalitatieve, inhoudelijke insteek.

Voor de representativiteit en betrouwbaarheid van het onderzoek zou ik natuurlijk een zo groot mogelijke hoeveelheid respondenten willen bereiken. Omdat ik daarnaast toch ook veel persoonlijke ervaringen, opvattingen en interpretaties wil achterhalen, kies ik er bewust voor om een combinatie van kwantitatieve en kwalitatieve dataverzameling in te zetten. Als methode voor dataverzameling kies ik de survey, in de vorm van een online enquête, die in de gedragswetenschappen als een betrouwbare kwantitatieve methode geldt. Voor een adequate beantwoording van de onderzoeksvragen in deze fase (toetsing van kernhypothesen) is het van belang ook de meningen, opvattingen en interpretaties van gamers te bestuderen, en daartoe leent een kwalitatieve methode zich beter (Verschuren & Doorewaard, 2007; Saunders, Lewis, Thornhill, Verckens, & Booij, 2011). De enquête bevat dan ook een aantal kwalitatieve componenten.

Dat neemt niet weg dat ik een kwantitatieve methode inzet, die mij in staat stelt data te verzamelen die via statistische analyse tot bruikbare resultaten leiden. Ter illustratie: om te toetsen of professionals meer of vaker dan reguliere gamers een bepaald type betekenisproces ervaren, kan ik niet zonder cijfermatige data (kwantitatief en statistisch te

verwerken). Maar voor de toetsing van een hypothese over de verbeelding van een betekenisproces via specifieke gamegebeurtenissen is inzicht nodig in de aard en inhoud van die verbeelding en de exacte aanleiding daartoe. Dat is louter in kwalitatieve termen uit te drukken.

De nadere verantwoording voor het type selectie, de steekproefgrootte, de aard van onderzoeksobjecten en de exacte aanpak van de enquête is in de inleiding van hoofdstuk 6 te vinden.

De resultaten uit deze empirische studie leiden tot de beantwoording van deelvraag B. Tot slot kom ik op grond van de analyse van de onderzoeksresultaten tot een aantal conclusies, waarbij ik eerst de afzonderlijke games bespreek, om uiteindelijk meer generieke conclusies, gerelateerd aan de hoofdvraag van deze studie, te formuleren. Dit geeft een antwoord op deelvraag C.

1.5 Wetenschappelijke en maatschappelijke betekenis en context

Het wetenschappelijk belang van mijn studie is in eerste instantie gelegen in het inzicht dat zij vanuit cultuurwetenschappelijk perspectief kan verschaffen in de veelal nog onbekende aspecten, van de werking van games en de game-ervaring. Er is tot op heden relatief weinig, en zeker geen empirisch onderzoek gedaan naar het proces van betekenisgeving en verbeelding in videogames. Op grond van de resultaten van deze studie formuleer ik ook enkele aanbevelingen voor het ontwerpen van games. Die zijn vooral theoretisch en conceptueel van aard, maar daardoor breder inzetbaar dan enkel in het domein van de entertainment games. Meer inzicht in de cognitieve aspecten van de spelbeleving kan bijvoorbeeld leiden tot doelgerichte adviezen voor de ontwikkeling van serious games (educatie en gedragsverandering), waarbij een afgewogen balans tussen complexe taken, probleemoplossing en overtuiging enerzijds en het amusementsgehalte anderzijds een rol speelt. Dergelijke pragmatische en instrumentele toepassingen kunnen naar mijn idee niet goed worden ingevuld zonder een degelijk theoretisch en empirisch fundament, dat licht werpt op processen van betekenisgeving, verbeelding, mimesis en reflectie. Ontwikkelaars met de ambitie games te produceren die iets te betekenen hebben in maatschappelijke, ideële of artistieke zin, zullen zich steeds meer rekenschap moeten gaan geven van de karakteristieke eigenschappen en subtiliteiten van betekenis- en verbeeldingsprocessen bij het gamen.

1.6 Evolutie of revolutie in wetenschappelijke aandacht?

In de relatief korte historie van videogames – op dit moment net iets meer dan 40 jaar als we 1972 als aanvangsdatum nemen, het jaar waarin de *Magnavox Odyssee* en *Pong* verschenen – is er pas in de laatste jaren enige groei te zien in academische belangstelling². Zoals vaker het geval is met nieuwe mediavormen ziet het wetenschappelijke veld er aanvankelijk niets in, totdat ontwikkelingen in de markt en de mediakritiek beginnen door te sijpelen naar de ivoren torens: het duurt altijd even voordat de culturele en academische elite beseft dat zich een radicaal nieuw cultureel fenomeen heeft aangediend. In het geval van de studie naar videogames (en parallel daaraan naar

² Een ander jaartal voor de oorsprong van de video game is ook goed te verdedigen (*Tennis for two* op een mainframe computer in 1958, *Spacewar!*, ook voor een mainframe computer in 1962) (Wolf, 2008). Ik kies echter voor 1972 als startdatum, omdat het verschijnen van de *Magnavox Odyssee* het tijdperk inluidt van de thuis te spelen entertainment video games.

multimedia) is er aanvankelijk vooral aandacht vanuit de bètarichtingen, uit *engineering*, uit de informatie- en communicatietechnologie (ICT), en pas later ook uit de menswetenschappen (Packer & Jordan, 2002). Er is nog geen sprake van een gamewetenschap, net zomin als er bij de opkomst van de cinema sprake was van filmwetenschap. Het is dan ook niet vreemd dat er gaandeweg vanuit steeds meer disciplines zeer uiteenlopende aspecten van dit nieuwe medium aan analyse worden onderworpen: van de culturele betekenis tot de esthetische waarde (Bogost, 2007; Crawford, 1997; Galloway, 2006; Jenkins, 1992; Murray, 1997; Newman, 2004; Poole, 2004), van de verhaalstructuur tot het educatieve belang (Aarseth, 1997; Crawford, 2005; Gee, 2004; Johnson, 2005; Montfort, 2003; Ryan, 2001; Salen, 2008), van sociale netwerken rondom games tot identiteitsconstructie van gamers (Castells, 2001; Copier, 2007; Gee, 2004; Jenkins, 1992; Mul, 2005; Rushkoff, 1997), van de risico's van gameverslaving tot de gevaren van gewelddadige games (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007; Freedman, 2002; Grossman & DeGaetano, 1999; Kutner & Olson, 2008; Trend, 2007; Weaver & Carter, 2006).

Voor de laatste twee decennia is geprobeerd om de wetenschappelijke achterstand in het domein van videogames in te halen, zoals initiatieven op het gebied van Game Studies en Ludologie (spelstudie of game-wetenschap) laten zien. Hierboven stipte ik al een aspect van deze groeiende wetenschappelijke belangstelling aan: het ludologie-narratologiedebat. Hoewel de naam anders doet vermoeden, gaat het hier bij nadere beschouwing niet om een scherp afgebakende tegenstelling. De polemiek is uiterst divers en diffuus, en wordt gekenmerkt door een verscheidenheid aan opvattingen over het ook voor deze studie relevante onderscheid tussen simulatie (spel) en narratie. Sommige bijdragen hebben betrekking op het nut of de functie van narratie in games, of op de vraag of games verhalen, dan wel verhalend kunnen zijn. Andere bijdragen belichten juist de verschillende manieren waarop een verhaal naar een ander medium kan worden overgezet, zoals dat gebeurt bij romans en films, en bij verhalen en games, of ze gaan in op de onmogelijkheid van het gelijktijdig vertellen (narratie) en handelen (spel). De verschillende relatie van een lezer ten opzichte van een verhaal en een speler ten opzichte van de game speelt hier een belangrijke rol (Aarseth, 1997; Juul, 2001; Juul, 2005; Ryan, 2004; Ryan 2006; Simons, 2007; Tavinor, 2008). Spel en simulatie worden door sommigen ook wel als meer realistisch (en impliciet ook objectiever) gezien, terwijl narratie – onder

meer vanwege het fictieve karakter ervan – als minder realistisch, en subjectiever wordt opgevat (Frasca, 2003; Bogost, 2009). Welke positie men ook inneemt, het ligt mijns inziens voor de hand om zowel de ludologie als de narratologie te beschouwen als subdisciplines van het overkoepelend wetenschapsdomein Game Studies. In deze studie richt ik mij op de mogelijke verschillen tussen spel en narratie waar het gaat om aanzetten tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie.

Uit welk kamp de pleitbezorgers van een bepaalde visie ook afkomstig zijn,



Wie is de verteller in games?

vrijwel altijd streven ze naar een grotere maatschappelijke acceptatie van videogames als esthetisch of artistiek verschijnsel.

“It is hard to say what ranks lower on the artistic food chain than video games. Comic books? TV-sitcoms? X-rated films? These ratlike vermin at the bottom scurry to avoid the thunderous footfalls of the towering behemoths of the art world. Everyone knows that:

- Violinists, conductors, and composers are real artists.*
- Novelists, poets, and playwrights are real artists.*
- Painters, photographers, and filmmakers are real artists.*
- But video-game designers? Is that even art?”*

(Robinett, 2003, p. vii-viii)

Dit is een veelzeggende, ironische kwinkslag van Warren Robinett, een van de eerste professionele gamedesigners ooit³. We zouden ons kunnen afvragen waarom veel mensen uit het domein van de games hun werk vooral met kunst willen vergelijken, en niet met bijvoorbeeld religie, wetenschap, educatie, politiek, sport of techniek. Mijn intuïtie hierin vertelt me dat kunst, en vooral ook de kunstwereld en haar verheven, maar ook anarchistische imago sterker tot de verbeelding spreken dan andere maatschappelijke sectoren, vooral bij mensen die gelieerd zijn aan de ontegenzeggelijk creatieve gamesector. In hoofdstuk 2 ga ik doelgericht op zoek naar theorieën waarmee ik de games-zijn-kunst-argumentatie kan toetsen. Ik ben de laatste die de artistieke potentie van games, of de daartoe aangedragen argumenten op voorhand wil uitsluiten.

Hoe het ook zij, dit citaat uit Robinetts voorwoord in de *Video Game Theory Reader* – zoals hij zelf zegt wellicht het allereerste gametheorieboek – is exemplarisch voor de houding van veel mensen uit de gamewereld. Hoewel sommige sleutelfiguren overtuigd zijn van de artistieke, esthetische en morele kwaliteiten van games, zag de grote wereld videogames lange tijd toch louter als speeltjes voor vermaak. Dat dit vandaag de dag een understatement is tonen de cijfers in de onderstaande paragraaf wel aan: de publieke belangstelling voor games is breder en groter dan ooit, en zorgt jaar na jaar voor een groeiende markt.

1.7 Maatschappelijke context

De ontwikkelingen die zich voordoen op de markt en onder de doelgroep geven vaak een adequate indicatie van de culturele, economische en daarmee meestal ook van de maatschappelijke betekenis van een cultuurobject.⁴ De omzetontwikkeling van videogames op de Nederlandse markt laat tussen 2000 en 2007 een extreme groei zien: die steeg van 83,2 miljoen euro naar 284 miljoen euro (NVPI, 2007). Dat is 340% groei. Die omzetgroei is in 2013 alweer omgezet in een dalende lijn, van 256,9 miljoen euro in 2012 tot 247,3 miljoen euro in 2013 (NVPI, 2014) – wat ongetwijfeld verband houdt met de economische crisis.

De toename tot 2007 ijlde enigszins na op die in de Verenigde Staten, waar al eerder een overeenkomstige omzetsijging te zien was, maar het is duidelijk dat het belang van videogames en de interesse ervoor nog steeds toenemen. Dat blijkt eens te meer als we

³ Hij ontwierp de eerste grafische action-adventure game Adventure voor Atari in 1979.

⁴ In bijlage A geef ik een wat uitgebreidere analyse van de omzetgroei en gamedemografie. Omwille van de beknoptheid beperk ik me hier tot enkele significante kerncijfers en opvallende uitkomsten.

naar aantallen gamers en leeftijdscategorieën kijken: in Nederland speelt 72 procent van de gehele bevolking van acht jaar en ouder computergames, en besteedt daar gemiddeld 4 uur per week aan. Dat onder het segment jongens van 13 tot 19 jaar meer dan 95 % aan het gamen is geslagen is niet verrassend; dat 57 % van de 50 plussers dit ook doet zal echter menigeen verbazen, evenals de gemiddelde leeftijd van de hedendaagse gamer: die is niet 15 of 16, maar 33 jaar. Daarnaast waagt meer dan de helft van alle vrouwen zich wel eens aan een game. Een andere opvallende conclusie is dat Nederlanders die wel eens een museum, theater of filmhuis bezoeken evenveel en soms zelfs meer gamen dan degenen die dit niet doen (TNS/NIPO & NEWZOO, 2008). De uitkomsten uit een Europees onderzoek naar gaming laten een overeenkomstige tendens zien. In een vergelijking met film en televisie vindt 72% van de respondenten gamen een leuke tijdsbesteding, tegenover 68% film kijken en 48% televisiekijken. Noemenswaardig is ook dat 57% het eens is met de stelling dat videogames de fantasie prikkelen, terwijl slechts 48% aangeeft dat dit bij film het geval is en 35% bij televisie. Games zetten volgens de respondenten⁵ bovendien meer aan tot nadenken dan film en tv. Op de vraag welke bezigheid als meest geschikt wordt geacht voor de mentale fitheid gaf 42% aan de voorkeur te geven aan gamen, tegenover respectievelijk 26% en 25% aan tv en film (Nielsen Games, 2008).

Met name de uitkomsten van dit laatste onderzoek van Nielsen Media Research bevestigen mijn vermoeden dat het spelen van videogames voor velen meer betekent dan alleen maar amusement of tijdverdrijf. Het gegeven dat de gamers die zich met kunst- en cultuuractiviteiten als theater-, museum- en filmhuisbezoek bezighouden evenveel of zelfs vaker gamen dan gamers die deze bezigheden niet of minder uitoefenen is ook goed te rijmen met de door veel respondenten gedeelde opvatting dat videogames de fantasie sterker prikkelen dan film of tv. En hoewel deze gegevens in de richting wijzen van een eerste, voorzichtige empirische bevestiging van de vooronderstelling dat de relatie tussen gaming en verbeelding meer dan een oppervlakkige is, is er nog weinig bekend over de exacte aard van de verbeelding bij videogames. Het is dit nog onontgonnen deelgebied waaraan ik met dit onderzoek een bijdrage wil leveren.

1.8 Overzicht en hoofdstukindeling

In Hoofdstuk 2, *Theoretisch Kader* schets ik een cognitief semiotisch raamwerk. Met voorbeelden uit games en film leg ik uit hoe gamers in hun spel betekenis geven en zich een mentale voorstelling vormen (verbeelden) op grond van de tekens waar het spel uit bestaat. De taxonomieën van Caillois (welke spelvormen zijn semiotisch, verwijzend) en Schell (classificatie van spelmechanismen) verschaffen handvatten voor de analyse van spel en verbeelding in games. De verteltheorie van Bal levert bruikbaar gereedschap voor de analyse van verbeelding in games door narratie, o.a. door een conceptueel onderscheid aan te brengen tussen verhaal, geschiedenis, gebeurtenissen, personages en handelingen. Ik ga daarnaast uitgebreid in op het realisme en de geloofwaardigheid van fictie, omdat die van invloed kunnen zijn op het gemak waarmee gamers opgaan in de gamewereld. De gamer moet immers bereid zijn, zijn ongeloof aan de kant te zetten (*suspension of disbelief*).

Ook werk ik in het theoretisch kader de verschillen uit tussen de entertainment-ervaring en de kunstervaring. Daartoe onderscheid ik de verbeelding van een bewustzijn van de verbeelding van een handeling. De eerste ligt ten grondslag aan de artistieke ervaring (mimesis), de tweede aan de entertainmentervaring. Een ander

⁵ N = 6000 mensen in 17 Europese landen.

fundamenteel onderscheid in relatie tot de artistieke ervaring is dat tussen de esthetische eigenschappen van een artefact (objectieve kenmerken, zintuiglijk waarneembaar, het hoe van de verwijzing) en de artistieke eigenschappen (de inhoudelijke boodschap, het wat van de verwijzing).

De inzichten uit dit theoretisch kader stellen mij in staat enkele weloverwogen geselecteerde mainstream entertainment games te analyseren, waarmee ik start in Hoofdstuk 3.

In Hoofdstuk 3, *Spel en verbeelding in games*, analyseer ik drie mainstream entertainment games: de *action role playing game* *Fable II*, de *first person horror-shooter* *Bioshock* en de *puzzle-action-thriller* *Heavy Rain*. Deze spellen vragen elk om een verschillende inbreng van de gamer, en kennen uiteenlopende gradaties van handelingsvrijheid en identificatie, en een meer of minder sturende open of gesloten narratieve structuur. Voor de analyse pas ik een schema toe dat bestaat uit de kernelementen gameplay, formele aspecten, emotionele aspecten, cognitie en kenmerken van de entertainmentervaring. Doel van de analyse is het formuleren van hypothesen met betrekking tot de manier waarop gameplay en gamemechanismen de entertainmentervaring bevorderen of juist belemmeren, dan wel tot verbeelding en reflectie aanzetten.

Daarbij stel ik tevens de vraag of gamemechanismen tot zogenaamde ‘procedurele retoriek’ kunnen leiden. Ian Bogost verwijst met dit begrip naar het verschijnsel dat ook de regels, mogelijkheden en beperkingen iets over de gamewereld zelf, of over onze eigen wereld kunnen uitdrukken. Het communiceren van ideeën is niet voorbehouden aan het verhaal of de beelden in een game.

In Hoofdstuk 4, *verbeelding in games door narratie*, analyseer ik dezelfde games, maar nu met het verhaal als onderzoeksobject. Op grond van de analyse stel ik een aantal hypothesen op waarbij ik een onderscheid maak tussen narratieve elementen die aanzetten tot nadenken over strategie en speltactiek in de gamewereld, en elementen die aanzetten tot nadenken over aspecten van de eigen wereld. Mijn analyseschema heeft nu betrekking op de volgende elementen: narratie (vertellers en vertelwijze); setting; plot (*suyzhet*), waar ook de personages, handelingen en gebeurtenissen onder vallen; en ten slotte geschiedenis (*fabula*). De meeste hypothesen hebben betrekking op de verbeelding van de handeling en in-game reflectie (entertainment). Toch tref ik hier ook afwijkingen aan in de narratie die gamers mogelijk kunnen stimuleren tot de verbeelding van een bewustzijn (artistieke mimesis).

Hoofdstuk 5, *Games als amusement en games als kunst*, begint met een beschrijving van het al jaren lopende ‘games-zijn-(geen)-kunst’ debat. De meeste kenmerken op grond waarvan games als kunst worden gekarakteriseerd lijken onvoldoende onderscheidend. Het onderscheid dat ik zelf maak tussen de verbeelding van de handeling en de verbeelding van een bewustzijn is in mijn ogen doelmatiger. Ik formuleer hier een gameoverstijgende hypothese, waarin ik veronderstel dat gamers vooral de bijzondere vormgeving van een game verhoudingsgewijs vaker dan andere kenmerken zullen aanvoeren als argument om een game kunst te noemen. Behalve de drie mainstream entertainment games neem ik hier ook de indiegames *Braid* en *The Path* mee in mijn analyse. Zo kom ik tot een reeks hypothesen over game-aspecten die mogelijk aanzetten tot de verbeelding van een bewustzijn. Samen met de hypothesen uit de hoofdstukken 3 en 4 is dan deelvraag A2 beantwoord.

Hoofdstuk 6: Empirisch Onderzoek doet verslag van de opzet, uitvoering en resultaten van het empirisch onderzoek naar betekenisgeving, verbeelding en reflectie in games. Door middel van een analyse van de resultaten van zowel kwantificerend als kwalitatief onderzoek via online vragenlijsten worden de belangrijkste hypothesen getoetst. Alle respondenten vulden het generieke deel van de vragenlijst in, waarna de groep zich uitsplitste naar de verschillende gamespecifieke vragenlijsten. Met het algemene deel van de enquête wilde ik achterhalen welke genres het meest aanzetten tot verbeelding van de handeling en tot verbeelding van bewustzijn, en of zich verschillen voordoen tussen professionals en reguliere gamers.

Bij de gamespecifieke resultaten verwerk ik vervolgens de respons met betrekking tot de verbeelding van de handeling en de verbeelding van bewustzijn op grond van de gameplay, de narratie, en impliciet commentaar. Dit laatste beschouw ik als een indicatie voor het ervaren van bewustzijn. Daarbij onderscheid ik tevens in-game verbeelding en reflectie enerzijds en de verbeelding van en reflectie op de eigen wereld anderzijds. De hiertoe ingezette statistische en inhoudelijke analyses moeten antwoord geven op deelvraag B.

In *Hoofdstuk 7: Conclusies en discussie* bespreek ik de generieke conclusies met betrekking tot de kernhypothesen, waarmee de hoofdvraag en deelvraag C uit deze studie zijn beantwoord. Verder plaats ik de uitkomsten in een breder cultureel perspectief. Ook ga ik in op de beperkingen van deze studie, onder meer door een reflectie op de gehanteerde methodiek, en behandel ik de wetenschappelijke en maatschappelijke bijdrage van dit onderzoek. Tot slot ga ik nogmaals in op een aantal heersende kunstopvattingen, gerelateerd aan de uitkomsten van deze studie, en op (de gevolgen van) het vaak onbewuste, maar onvermijdelijke gebruik van retoriek in de wetenschap, vooral in de wereld van speltheorie en *game studies*. geschiedenis (fabula). De meeste hypothesen hebben betrekking op de verbeelding van de handeling en in-game reflectie (entertainment). Toch tref ik hier ook afwijkingen aan in de narratie die gamers mogelijk kunnen stimuleren tot de verbeelding van een bewustzijn (artistieke mimesis).



2. THEORETISCH KADER

In dit hoofdstuk ontwikkel ik een theoretisch raamwerk, dat niet alleen het fundament vormt voor de rest van het onderzoek maar er ook richting aan geeft. Ik geef hier antwoord op deelvraag A1: wat is er vanuit de verschillende relevante wetenschapsgebieden bekend over betekenisgeving, verbeelding en reflectie in videogames? Ik ben vooral op zoek naar theoretische inzichten, tegen de achtergrond waarvan ik vervolgens doelgericht een drietal mainstream entertainment games en twee indiegames kan analyseren. Het belangrijkste doel van die analyse is te achterhalen welke spelaspecten enerzijds en welke verhaalaspecten anderzijds tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie zouden kunnen aansporen. Via die analyse beantwoord ik deelvraag A2: Welke hypothesen met betrekking tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie kunnen afgeleid worden uit de analyse van een beperkt aantal exemplarische videogames?

Eerst probeer ik tot een adequate definitie van het begrip *videogames* te komen: enerzijds om mijn onderzoeksobject duidelijk af te bakenen, en anderzijds om de essentie ervan zo kernachtig mogelijk in beeld te krijgen. Dat dit nog niet zo eenvoudig is zal al snel blijken. In de volgende paragraaf presenteer ik een exploratief beschrijvend model – de magische cyclus van gameplay – dat ik als handvat voor verdere theoretische analyse wil inzetten. Deze magische cyclus maakt niet alleen inzichtelijk hoe de gamer door zijn handelen spelenderwijs spel en verhaal ontsluit, het kan ons ook helpen het onderscheid tussen begrijpen en interpreteren te verhelderen.

Dan volgt een uiteenzetting over betekenisgeving, verbeelding en mimesis, waarin ik verduidelijk wat ik in onder deze verschijnselen versta en hoe ze zich tot elkaar verhouden. Dit zal ook aan het licht brengen waarom en hoe ze in samenhang bij uitstek geschikt zijn voor de identificatie en analyse van betekenisprocessen in videogames. In de twee daaropvolgende paragrafen behandel ik achtereenvolgens de wijze waarop verbeelding in videogames wordt gestimuleerd door de spelelementen enerzijds en door de narratieve aspecten anderzijds.

Daarna introduceer ik theoretische uitgangspunten met betrekking tot de invloed van het realisme van verschillende vormen van nabootsing in videogames, waarbij ik onder meer oog heb voor de (on)geloofwaardigheid van de voorstelling. Welk type realisme is doorslaggevend voor die geloofwaardigheid, oftewel, wanneer zal een speler door een gebrek aan realisme uit de immersie worden getrokken? Wat verbreekt de flow¹ die zo zorgvuldig is opgebouwd door de gameplay, en die ons doet vergeten dat we met een representatie te maken hebben? Tot slot ga ik na hoe verbeelding werkt in amusement enerzijds en in kunst anderzijds, en hoe deze vormen van betekenisgeving en verbeelding zich in games kunnen voordoen. Het gaat dan vooral om de artistieke, reflexieve vorm van verbeelding, om mimesis. Deelvraag A1 is daarmee beantwoord. Deelvraag A2 pak ik op in de drie volgende hoofdstukken, als ik in de game-analyses een reeks hypothesen formuleer over de geneigdheid van gamers tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie op grond van spel en verhaal.

2.1 Videogames gedefinieerd

Wanneer je de literatuur er op na slaat, blijken de diverse omschrijvingen van videogames zeer uiteenlopend uit te vallen. Ze worden meestal geformuleerd vanuit de gehanteerde wetenschappelijke disciplines en paradigma's, de gekozen abstractieniveaus en het perspectief van waaruit onderzoekers hun studieobject benaderen. Hoewel het om exact dezelfde cultuurtekst gaat, krijgen videogames vanuit sociologisch perspectief als sociaal, *community-building* medium een andere definitie dan games die benaderd worden als gedigitaliseerd bordspel, als interactieve film, als kunstuiting, als creatief dan wel educatief gereedschap en soms – meer filosofisch beschouwd – zelfs als extensie van de mens. Hóe die definitie uiteindelijk ook luidt, ze is altijd nauw gerelateerd aan haar gebruiksdoel. Met de uitgangspunten van deze studie voor ogen lijkt het eveneens voor de hand te liggen om videogames primair in hun functie te definiëren – als entertainment-medium én als cultureel betekenisgevend systeem. In een dergelijke benadering schuilt echter wel het gevaar dat een definitie te sturend werkt, te sterk bepalend is voor het in te nemen perspectief, en daardoor mogelijk essentiële invalshoeken in het onderzoek vertroebelt of buiten beeld houdt. Dat is niet het enige probleem dat aan definities kleeft. Veel begripsbepalingen kenmerken zich door circulaire of recursieve redeneringen, waarin (een deel van) het te verklaren begrip in een andere vorm terugkeert. Denk bijvoorbeeld aan de Wikipedia-definitie: “een computerspel (videospel, game) is een spel dat op een computer, console of handheld wordt gespeeld”. Daarmee weten we in feite nog steeds erg weinig over het fenomeen, omdat een essentieel element – spel – in dit geval wordt herhaald, en onuitgelegd blijft. Ik vrees dan ook dat het louter formuleren van een definitie doorgaans weinig zinvol is als er geen theorie aan ten grondslag ligt.

¹ Ik refereer hier aan de theorie van psycholoog Mihaly Csikszentmihalyi, die de term *flow* definieert als een staat van optimale, harmonische betrokkenheid bij een activiteit die als vanzelf lijkt te gaan. Flow doet zich voor wanneer tenminste een aantal van de volgende acht kenmerken in de handeling is te identificeren: men heeft een duidelijk doel; concentratie en doelgerichtheid; verlies van zelfbewustzijn: men gaat volledig op in de activiteit en vergeet zichzelf; verlies van tijdsbesef: de tijd vliegt voorbij; directe feedback: succes en falen ten aanzien van de activiteit zijn onmiddellijk duidelijk, zodat men daarop het eigen handelen direct kan aanpassen; evenwicht tussen de eigen vaardigheid en de uit te voeren activiteit: de bezigheden zijn nèt niet te moeilijk, maar wel heel uitdagend; een gevoel van persoonlijke controle over de situatie of activiteit; de activiteit is intrinsiek belonend, bijvoorbeeld erg leuk (Csikszentmihalyi, 1990). Het is niet moeilijk in te zien dat gamen bij uitstek een activiteit is waarbij vrijwel al deze verschijnselen zich lijken te manifesteren.

Met deze kanttekening in het achterhoofd ga ik als vertrekpunt eerst na hoe anderen tot op heden het fenomeen videogame hebben omschreven.

Ik zal eerst enkele definities bespreken die ‘ludologen’ doorgaans hanteren. Die hangen soms sterk samen met het begrip spel, dat zij in hoge mate als medium-onafhankelijk of transmediaal bestempelen (Juul, 2005); dus of een spel nu in de fysieke werkelijkheid wordt gespeeld of op de spelcomputer, de aard van het spel blijft in wezen gelijk. Gonzalo Frasca, naar eigen zeggen ten onrechte als grondlegger van de ludologie bestempeld, definieert videogames tamelijk algemeen als:

“any form of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment”

(Frasca, 2001, p. 4).

Het is opvallend dat Frasca vooral de uiterlijk waarneembare technologische, fysieke en gebruikskenmerken benadrukt (spelers, amusement, tekst- of beeldgebaseerd, omgeving) en nauwelijks refereert aan spelinhoud en het spelen zelf. De definitie van game-onderzoeker Jesper Juul is echter vooral een structurele omschrijving van het klassieke spelmodel. Volgens hem is een (video)game:

“een op regels gebaseerd formeel systeem met variabele en kwantificeerbare uitkomsten waarin verschillende waarden aan verschillende uitkomsten worden toegekend, en waarbij de speler zich inspant om de uitkomst te beïnvloeden. De speler voelt zich emotioneel verbonden met de uitkomst, en eventuele consequenties van de spelactiviteit (buiten het spel) zijn optioneel en onderhandelbaar”

(Juul, 2005, p. 36)(vertaling JF).

De hierin veronderstelde universele, mediumoverstijgende kwaliteit lijkt zeker op te gaan voor de structuur van het spel. We spreken dan over de regels, de hindernissen, de uitkomsten, dus over de intrinsieke structurele of formele kenmerken. Die medium-onafhankelijkheid komt in mijn overtuiging in een ander daglicht te staan wanneer we de spelervaring erbij zouden willen betrekken. Er lijken dan aspecten mee te gaan spelen die onmiskenbaar mediums specifiek zijn en die – als we het beeld even omkeren – niet eenvoudig in de werkelijke wereld zijn na te bootsen. Ik doel dan onder meer op de beleving opgenomen te worden in een virtuele spelomgeving die in principe elke vorm kan aannemen, en alleen al daarmee de mogelijkheden van de fysieke wereld – of de tovercirkel van het speelvlak in de echte wereld – overstijgt. En dat geldt wellicht nog sterker voor de macht, kracht en bovennatuurlijke vaardigheden waarmee ons alter ego is begiftigd.

Na deze ludologische invulling van de videogamedefinitie volgen nog enkele omschrijvingen vanuit de narratologie. Janet Murray richt zich niet direct op videogames, maar op de computer als nieuw medium voor het vertellen van verhalen. Toch is er eenvoudig een omschrijving te destilleren uit haar opsomming van eigenschappen van digitale omgevingen en haar visie op nieuwe narratieve technologie:

“(een videogame is) een digitaal narratief systeem, dat procedureel van aard en participatief is, ruimtelijk en encyclopedisch, en als medium in het ultieme geval transparant, waardoor we louter de kracht van het verhaal ervaren”

(Murray, 1997)(vertaling en cursivering JF).

Ook literatuurwetenschapper Ryan geeft geen complete definitie van games, maar haar opsomming van kenmerken levert de volgende omschrijving op:

“Een videogame is afhankelijk van de computer als materiële ondersteuning, en heeft een voorkeur voor de benadering van spel als de manipulatie van concrete objecten in een concrete setting – vaker in een fictionele wereld dan louter op een speelveld; en voor zover de speler met zijn handelingen bijdraagt aan de ontwikkeling van die wereld, bezitten videogames alle basisingrediënten van een verhaal”

(Ryan, 2006)(vertaling en cursivering JF).

Om niet in een wirwar van begripsbepalingen te verdwalen maak ik hier even een pas op de plaats. Bij nadere beschouwing zitten alle geciteerde definities namelijk vol circulaire redeneringen en ruis: of het begrip dat er in gedefinieerd wordt komt in een andere vorm terug in de omschrijving, of ze bevatten ambigue variabelen. Om de aard van videogames zo algemeen én kernachtig mogelijk te omschrijven moeten we verdoezelende ballast en circulariteit vermijden.

Een tamelijk kale definitie die opnieuw uitgaat van de transmedialiteit van het spel komt van Salen en Zimmerman. Vanuit hun positie als wetenschapper én ontwerper nemen zij een esthetisch perspectief in om games te beschrijven, en verbinden in dat perspectief ludologische en narratologische benaderingen. Na ampele inspectie van diverse gamedefinities, beredeneerd schrappen en combineren komen zij met de ogenschijnlijk eenvoudige definitie:

“een spel is een systeem waarin spelers een door regels bepaald kunstmatig conflict aangaan, resulterend in een meetbare uitkomst”

(Salen & Zimmerman, 2004, p. 80)(vertaling JF).

Ik moet toegeven dat deze omschrijving zowel de meest universele alsook de meest kernachtige lijkt van alle gamedefinities. Als model dat op het eerste gezicht op alle typen en genres spellen én videogames van toepassing lijkt is ze ook een bij uitstek descriptieve definitie – naadloos aansluitend bij het primaire doel van de auteurs: het ontwerpen van games. Niettemin zien we ook hierin schoolvoorbeelden van cirkelredenering (spel en spelers), obscuur taalgebruik en ambivalentie. Neem het begrip conflict. Wanneer spreken we van een conflictsituatie? Loop je in videogames als The Sims of SimCity noodzakelijkerwijs tegen conflicten aan? En waarom moet het begrip *kunstmatig* in de definitie worden opgenomen? Is het wezen van het spel zelf al niet kunstmatig, en inherent daaraan ook de ‘conflicten’ die we daarin aantreffen? En hebben dergelijke games noodzakelijkerwijs een meetbare uitkomst nodig om nog als spel te mogen worden aangemerkt?

Deze analytische exercitie betreffende begripsbepaling maakt maar al te zeer duidelijk dat ik een algemene, maar vooral ook compacte definitie moet hanteren, die enerzijds een afbakening van mijn studieobject vormt, maar anderzijds niet op voorhand spelvormen, gametypes of benaderingswijzen uitsluit. Het is de moeite waard daartoe nog eens wat nauwkeuriger naar de aard van definities te kijken: waar moet een doelmatige begripsbepaling aan voldoen? Ik heb me in deze laten inspireren door Stephen Davies, die in *The Philosophy of Art* definities van kunst bespreekt. Het lijkt voor de hand te liggen als hij stelt dat een definitie van kunst de noodzakelijke condities moet aangeven waaraan iets moet voldoen om kunst te zijn (Davies, 2006). Ongekunsteld en voor de hand liggend, maar doeltreffend. Om deze gedachte universeel te herformuleren zou ik er van willen maken: de definitie van een fenomeen moet de noodzakelijke condities aangeven waaraan iets moet voldoen om als dat fenomeen herkend te kunnen worden. Zelf zou ik daar nog aan toevoegen dat er ook sprake moet zijn van exclusiviteit van de voorwaarden in combinatie. Met andere woorden, dezelfde combinatie van condities kan niet een ander verschijnsel beschrijven. De definitie van een videogame moet dus de noodzakelijke, en exclusief in die combinatie voorkomende condities aangeven waaraan een verschijnsel moet voldoen om als videogame te worden herkend². Het is hierom, en om de hiervoor aangehaalde dreiging van ambivalentie en vaagheid dat ik teruggrijp naar een tot de essentie uitgeklede vorm van een definitie. Een videogame kan dan in mijn ogen in de meest basale vorm als volgt worden omschreven:

“Een videogame is een spel dat je speelt (doet) op een computer of spelcomputer.”

Er blijven er in dit geval slechts enkele begrippen over die nadere invulling vereisen, namelijk het werkwoord spelen (of doen: het actief bezig zijn met het spel), en de zelfstandige naamwoorden spel en computer/spelcomputer. Dat laatste begrippenpaar vergt weinig uitleg: nagenoeg iedereen heeft bij deze termen zo langzamerhand een duidelijk beeld van wat er bedoeld wordt. Dan blijft het begrip spel nog open staan, wat in de vorige definities ook voor de meeste ruis zorgde, zeker ook omdat het niet in enkele woorden is te vatten. De omschrijvingen en analyses die daartoe worden gehanteerd lijken allemaal af te stammen van Huizinga's cultuurhistorische verkenning van het spel in zijn boek *Homo Ludens* uit 1938. De meest beknopte omschrijving die Huizinga daarin geeft is:

“spel is een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaarden doch volstrekt bindenden regel, met haar doel in zich zelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door een besef van ‘anders zijn’ dan het ‘gewone leven’”

(Huizinga, 1951, p. 29).

Deze definitie spreekt zonder twijfel de juiste gevoels sfeer aan, schetst het juiste beeld dat de notie spel bij velen intuïtief oproept. Niettemin kan ook hier ruis en begripsverwarring ontstaan door de vele termen die erin zijn vervat. Bovendien lijken sommige aspecten ronduit gedateerd, als we bijvoorbeeld kijken naar de hedendaagse *Alternate Reality Games* en *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs): het is daarin

² Met deze beschrijving kom ik dicht bij wat we een theorie noemen, want gaat het hier niet ook om de representatie van structurele verbanden tussen verschijnselen waaruit toetsbare aannames zijn te formuleren?

steeds moeilijker om scherpe scheidslijnen te leggen tussen wat echt en denkbeeldig, of wat nog in het spel of erbuiten is, tussen virtueel en materieel, tussen online en offline (Copier, 2007). Huizinga zelf besteedt een compleet hoofdstuk aan de verschillende uitdrukkingen en interpretaties van het begrip spel in uiteenlopende talen, waarbij hij aannemelijk maakt dat de ene taal meer dan de andere in staat is specifieke nuances van het verschijnsel uit te drukken.

Om toch een kernachtige en zoveel mogelijk eenduidige invulling van het begrip spel te geven verlaat ik mij voor nu even op een uitgeklete omschrijving uit het Groot woordenboek der Nederlandse taal:

“Bezigheid die tot vermaak of ontspanning wordt verricht, waarbij enig competitie-element of verbeelding is betrokken”

(Boon et al., 2005).

Vanzelfsprekend vinden we ook hierin weer elementen die nadere uitleg verdienen, zoals de begrippen vermaak, ontspanning, competitie en verbeelding, maar het zijn juist deze elementen die onderwerp zijn van deze studie. Ik hoop dan ook gedurende dit onderzoek steeds verder door te dringen tot de essentie van deze aspecten van het spel. Om het nog wat pregnanter uit te drukken: was de betekenis van deze aspecten in hun relatie tot de begrippen spel en videogame eenduidig en zonneklaar, dan was dit onderzoek overbodig.

2.2 De magische cyclus van game en gameplay

Hoewel het voor de conceptuele transparantie in deze studie zinvol is spel en verhaal in games van elkaar te scheiden, is dat in de praktijk onmogelijk en onzinnig: die twee zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Toch wil ik onderzoeken hoe die afzonderlijke aspecten zich verhouden tot de gameplay, hoe ze invloed uitoefenen op het proces van perceptie, cognitie, verbeelding en handelen van de gamer, en hoe de gamer andersom deze aspecten wellicht weer kan beïnvloeden. Een model dat de daarin opererende processen op heldere wijze verbindt en inzichtelijk maakt is afkomstig van Arsénault en Perron, die gameplay als een magische cyclus representeren³. Ik presenteer dit gameplay-model niet zonder reden in deze nog prille fase van mijn theoretisch kader: de abstracte aard van sommige van de hiernavolgende theorieën en inzichten maakt het lastig ze in de juiste context te plaatsen zonder een visueel hulpmiddel. Nu blijkt juist dit model naadloos aan te sluiten op de in deze studie onderscheiden game-categorieën spel en verhaal. Bovendien biedt het de mogelijkheid om de op het eerste gezicht nogal diffuse en ongedefinieerde grens tussen games als amusement en games als kunst wat duidelijker zichtbaar te maken.

Het model van de gameplay-cyclus toont gameplay als een, zich eindeloos herhalende, circulaire beweging, waarin één gamecyclus één ring of cirkel beschrijft. Elke cyclus bestaat uit een 4 stappen-proces, waarin de interactie tussen game en gamer tot uitdrukking komt. Ofschoon het niet noodzakelijk is deze stappen uitgebreid aan de orde te stellen om de essentie van het model en de toepasbaarheid in deze studie te demonstreren, beschrijf ik de stappen toch even beknopt.

³ Met de betiteling ‘magische cyclus’ (magic cycle) refereren Arsénault en Perron aan Huizinga’s ‘toovercirkel’, waarmee hij het van de echte wereld afgebakende speldomein aanduidde (Huizinga, 1951).

1. de videogame produceert met objecten, textures, animaties en geluidsbestanden een representatie van de gametoestand.
2. de videogame voert deze uit via randapparatuur (output), en de gamer gebruikt zijn waarneming (bottom-up) om te zien, te horen en te voelen wat er gebeurt.
3. de gamer analyseert de gegevens, met gebruik van voorkennis (top-down) van onder andere narratieve conventies, algemene vaardigheden en gamingrepertoire om een beslissing te nemen.
4. De gamer reageert op de gamegebeurtenis, de videogame herkent zijn input, zet die om in een verandering van de gametoestand, en de cyclus herhaalt zich weer vanaf stap 1, enzovoorts enzovoorts.

De temporele factor in het model is verticaal, van beneden naar boven opgebouwd. Gecombineerd met de zich steeds verder uitdijende gameplay – de gamer breidt door de handeling van het spelen zijn (potentiële) mogelijkheden uit –, kan die gameplay als een kegel of een omhoog uitgetrokken spiraal worden gerepresenteerd (zie figuur 2.1).

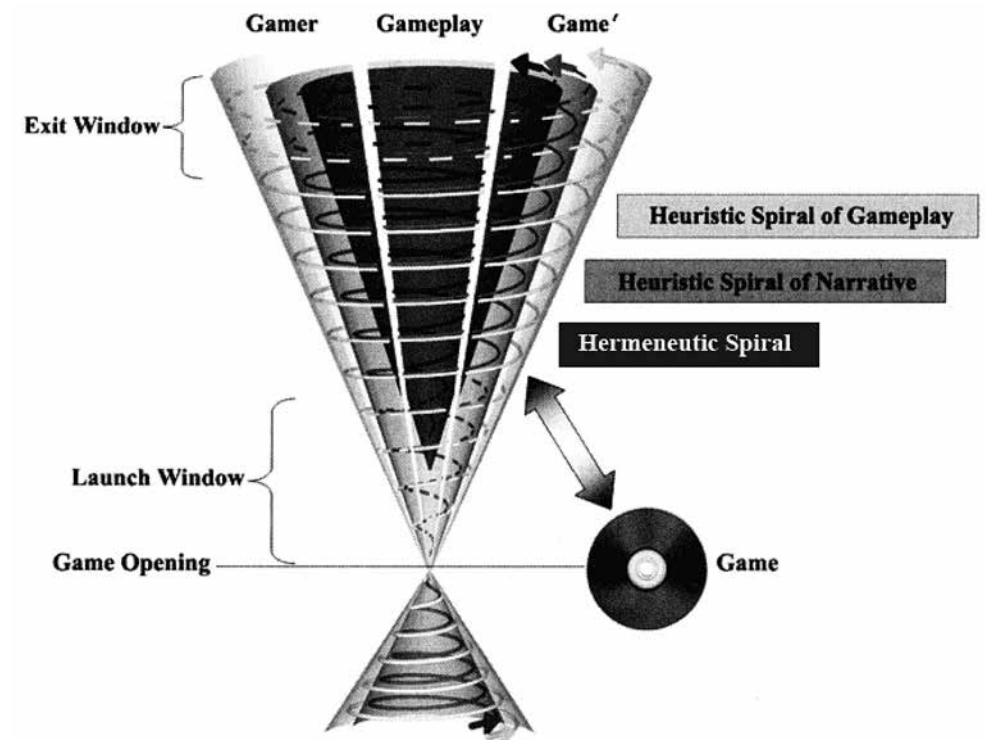


Fig. 2.1: De magische cyclus (Arsénault & Perron, 2009).

Zoals in het afgebeelde model is te zien zijn er drie verschillende, maar wederzijds verbonden spiralen te onderscheiden: een *heuristische*⁴ *spiraal van de gameplay*, een *heuristische spiraal van het narratief*, en een *hermeneutische*⁵ *spiraal*: dit zijn de cycli die een gamer doorloopt in zijn omgang met de gameplay, met het verhaal en met situaties die aanleiding geven tot interpretatie.

De eerste, heuristische spiraal van de gameplay is niet zonder reden gerepresenteerd als de grootste, omdat die volgens Arsenault en Perron ook het belangrijkste kenmerk is van videogames. Deze spiraal expandeert tot een steeds grotere cirkelomtrek om aan te geven dat de gamer niet snel op elk moment in de game dezelfde onveranderlijke en unieke gameplay zal aantreffen. Doorgaans worden er geleidelijk nieuwe hindernissen, *power-ups* en situaties geïntroduceerd, die de gamer confronteren met de “*rising challenge*”, de zich tot steeds hogere moeilijkheidsgraad ontwikkelende uitdaging, die volgens Arsenault en Perron zo kenmerkend is voor videogames. Het is vanzelfsprekend niet de game, maar de gameplay die zich uitbreidt: het spelpotentieel zit ingebakken in de software, in de latent aanwezige mogelijkheden en alternatieven. De narratieve spiraal laat vervolgens zien dat de gamer al spelend ook heuristische vooruitgang boekt op het niveau van het verhaal. De gamer ontdekt dus spelenderwijs wat er aan de hand is in de fictionele spelwereld, en hoe meer hij weet van de personages, hun motivaties en doelen, hoe beter hij kan inspelen op wat komen gaat, wat hem bijvoorbeeld in staat stelt effectiever te reageren op ‘onverwachte’ situaties en gebeurtenissen. Volgens de auteurs zal de gamer – in zijn nieuwsgierigheid naar de rest van het verhaal – het spel niet snel onderbreken om te onderzoeken wat er met het verhaal wordt bedoeld, wat de mogelijke diepere betekenis is. Zou hij dat wel doen dan begeeft hij zich, zo zal duidelijk zijn, in de laatste, binnenste spiraal, de hermeneutische.

Arsenault en Perron halen filmwetenschapper David Bordwell aan om in deze context het verschil tussen begrijpen en interpreteren te verhelderen. Ze impliceren daarmee meteen ook dat begrip van alleen de gamesituatie – volgens Bordwell gerelateerd aan duidelijk zichtbare, evidente en directe betekenis – voldoende is om de heuristische spiralen te kunnen doorlopen, maar dat er een interpretatieve houding nodig is om de verborgen, niet rechtstreeks waarneembare, diepere betekenis te ontsluiten. Dat komt, met het representatiemodel (figuur 2.2) in het vizier, al enigszins in de buurt van wat ik in deze studie onder mimesis versta. Het is wezenlijk om in te zien dat veel games uitstekend gespeeld kunnen worden zonder enige interpretatie, maar dat het altijd mogelijk blijft naar betekenis te speuren, zelfs nog lang nadat een game uitgespeeld is. Het feit dat die hermeneutische spiraal in het centrum van hun model gepositioneerd is wil volgens de auteurs niet zeggen dat deze de kern uitmaakt van de gameplay. Het is simpelweg een kwestie van insluiting of implicatie: door middel van de gameplay ontdekt de gamer het verhaal, terwijl gameplay en verhaal het gezamenlijk mogelijk maken de game op een bepaalde manier te interpreteren (Arsenault & Perron, 2009).

Met dit model heb ik naar mijn idee een functioneel en aanschouwelijk stuk gereedschap in handen. Niet alleen kan ik er in dit theoretisch kader naar verwijzen om inzichtelijk te maken aan welke processen de behandelde theorieën raken, op welke

spiraal ze betrekking hebben, ook bij de analyse van games biedt het houvast. Na een algemene theoretische uiteenzetting waarin onder meer semiotiek, mimesis en realisme aan de orde komen, zal ik bij de verdere ontwikkeling van het conceptueel raamwerk de spiralen uit het model van buiten naar binnen doorlopen. Omdat ik de verschillende game-aspecten steeds benader vanuit het perspectief van de verbeelding start ik met theorieën met behulp waarvan ik verbeelding in games door spel kan analyseren. Onder meer met behulp van narratieve theorieën onderzoek ik vervolgens hoe verbeelding in games door narratie wordt aangewakkerd. In de laatste theoretische paragraaf *Games als amusement en games als kunst* ben ik bij de binnenste spiraal van het model aanbeland. Het ligt voor de hand aan te nemen dat de artistieke interpretatie of betekenisgeving zich louter voordoet binnen de periferie of invloedssfeer van de binnenste, hermeneutische spiraal.

2.3 Semiosis, verbeelding, mimesis

De verbeelding is een bijzondere vorm van betekenisgeving: we zijn te allen tijde in staat van alles te fantaseren. We kunnen die verbeelding bovendien een vorm geven in diverse, uiteenlopende media, zoals tekeningen, architectuur, televisieprogramma's, kranten, tijdschriften, boeken of fotografie. Kunstuitingen vormen daarbinnen weer een specifieke categorie. Een kunstenaar, schrijver of filmmaker poogt zijn particuliere visie op de werkelijkheid in een karakteristieke, concrete vorm uit te drukken: zijn werk is een bijzondere verbeelding van de werkelijkheid. De kunstbeschouwer, lezer of toeschouwer wordt in het receptieproces gestimuleerd een overeenkomstige verbeelding of mentale representatie van die visie te construeren. Verbeelding speelt natuurlijk ook een meer of minder grote rol in andere maatschappelijke domeinen, zoals wetenschap of religie, maar ze staat daarin niet centraal, zoals zij dat in kunst – en wellicht ook in games (of spel) – wel doet. Wanneer ik in deze studie over verbeelding spreek, dan doel ik op verbeelding dóór games én op games áls verbeelding. Bij die eerstgenoemde gaat het over de wijze waarop spel en narratie – op zichzelf ook vormen van verbeelding – onze verbeelding aanspreken, en hoe die aspecten én de verbeelding die ze aanwakkeren zich verhouden tot reflectie, interpretatie en wellicht artistieke mimesis. Zoals ook al uit mijn onderzoeksvragen blijkt wil ik onderzoeken welke vormen van verbeelding daarbij een rol spelen. Wat is de rol of de functie van die verbeelding voor de gameplay, voor de amusementswaarde van games? Met de tweede vorm – games als verbeelding – doel ik op het verschijnsel dat games zelf ook een verbeelding van de werkelijkheid zijn, en ons in die hoedanigheid ook iets over de wereld kunnen vertellen, er commentaar op leveren.

Ik behandel hierna achtereenvolgens de afzonderlijke theorieën rond representatie, verbeelding en mimesis, waarbij ik het model in figuur 2.2 van buiten naar binnen doorloop – van het meest algemene naar het meest specifieke. Waar nodig zal ik wat dieper ingaan op hun aard, achtergrond en bredere betekenis, en vooral ook op de samenhang tussen deze fenomenen. Dat maakt het vermoedelijk wat makkelijker de verschillende theoretische uitweidingen in hun pragmatische context te zien, en toont meteen ook de waarde van hun gezamenlijke inzet in deze studie. Hiermee beoog ik een deel van deelvraag A1 te beantwoorden.

⁴ heuristiek, de (v.) gevormd van Gr. heuriskein (vinden). 1: de leer van het vinden, de wetenschap die langs methodische weg tot ontdekkingen of uitvindingen leert komen. 2: methode bij het oplossen van problemen, het doen van ontdekkingen (Boon et al., 2005).

⁵ hermeneutiek, de (v.); Lat. Hermeneutica; Gr. hermēneutikē (technē) 1: leer van de regels en hulpmiddelen die bij de uitlegkunde gebruikt worden, de theorie van de exegese, m.n. van de bijbeluitlegging. 2: interpretatie van symbolen en tekens (Boon et al., 2005).

Representatie = betekenisgeving = semiosis = tekengebruik

We zetten ons vermogen tot representatie of semiosis⁶ voortdurend in om betekenis te construeren uit de *afzonderlijke tekens* of het *samenstel van die losse tekens* waaruit alle cultuurteksten bestaan⁷. We creëren daarnaast in ons hoofd voortdurend voorstellingen van situaties of gebeurtenissen: mentale representaties van de werkelijkheid, of van mogelijke werkelijkheden. Deze verbeelding komt voor bij het lezen van talige teksten zoals literatuur, maar ook bij de receptie van niet-talige, visuele teksten zoals film of toneel (ook bij filmkijken construeren we een mentale voorstelling of representatie van de

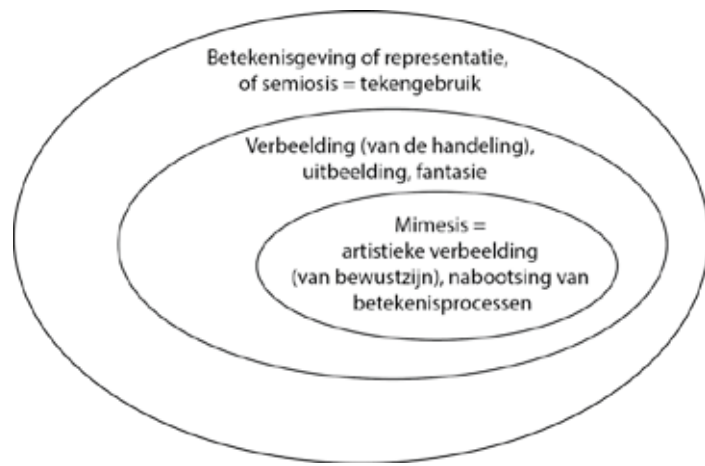


fig 2.2 Cultuur, Semiosis, verbeelding, mimesis

handelingen). Ons brein creëert een eigen representatie van wat we waarnemen, een mentale film van mogelijke plotwendingen, gebeurtenissen en ervaringen van personages. We spreken in dat geval van *een verbeelding van de handeling*, waardoor we ons als het ware betrokken gaan voelen bij die handeling, we er deel van gaan uitmaken. Verbeelden we ook een bewustzijn, dat door de waarneming van, of via reflectie op de handeling een perspectief op de wereld uitdrukt, dan is dit *de verbeelding van een betekenisproces*, of mimesis.

Meer dan alleen symbolen

Al eerder wees ik er op dat we games kunnen opvatten als cultuur- of mediateksten. Videogames zijn te benaderen en te verklaren als representaties, als samenstel van tekens, net als literatuur, reclame, film, kranten, kunst, mode, tv-programma's et cetera. In termen van de filosoof Nelson Goodman zouden we kunnen zeggen dat games en de fictieve werelden die ze oproepen symbolsystemen zijn – of er deel van uitmaken – die via op conventies gebaseerde codificatie tot stand komen en begrepen worden (Goodman, 1976). Hierbij moeten we niet vergeten dat Goodman een systeemdenker is. Systeemtheorieën veronderstellen dat de werking van systemen louter adequaat is te verklaren door inzicht te scheppen in de samenhang tussen de verschillende componenten, maar

⁶ Zoals het model in figuur 2.2 ook laat zien gebruik ik de termen betekenisgeving, representatie en semiosis als synoniemen.

⁷ Teksten zijn dus niet alleen talig. Een tekst is een min of meer onafhankelijk functionerend geheel van tekens (letters, penseelstreken, software-icoontjes, pictogrammen), dus bijvoorbeeld romans, films, verhalen, schilderijen, kranten, muziek, gedichten, verkeersborden en foto's (Van Heusden, 2001).

ook in de samenhang met andere systemen. Een dergelijke holistische benadering kan (het belang van) een gedetailleerde analyse van de onderdelen of verschijnselen binnen een systeem veronachtzamen of bagatelliseren. Niettemin kan Goodmans theorie ons hier van dienst zijn, vooral vanwege het inzicht dat betekenis geen intrinsieke eigenschap van objecten en verschijnselen is, maar voor een belangrijk deel door conventies wordt bepaald.

Om het elementaire betekenisproces van cultuurteksten – zoals games – te kunnen analyseren hanteer ik de inzichten van Van Heusden (2001), die de verschillende typen tekens en semiotische functies in een integrale semiotische theorie samenbracht. Zijn perspectief maakt het mogelijk tot een coherente analyse te komen van de manier waarop wij de afzonderlijke tekens én de tekensamenstellingen – de complete cultuurteksten dus – begrijpen. Dan gaat het er om hoe we iets herkennen, ons iets voorstellen en eventueel interpreteren. We vatten de game in eerste instantie op als onderdeel van de wereld, zoals we ook met de werkelijkheid om ons heen omgaan, als een verschijnsel dat we op de automatische piloot waarnemen, begrijpen en onszelf er naar voegen. Er is daarbij altijd sprake van tekengebruik, maar we zijn ons daar meestal niet van bewust. Soms worden we ons wel bewust van ons tekengebruik, maar vaak ook handelen we werktuiglijk als we ergens een signaal of aanwijzing in zien waarmee we mogelijk verder kunnen, of waarmee we onze speltactiek of strategie bepalen. Ik noem dat in deze studie de verbeelding van een handeling, die kenmerkend is voor amusement. We worden daarbij echter niet per definitie aangespoord tot mimesis, oftewel tot die specifiek artistieke vorm van verbeelding van bewustzijn. In dat laatste geval kunnen we door bepaalde (afwijkende) situaties en gebeurtenissen in de game worden aangespoord tot mimesis, waarbij de te interpreteren gebeurtenissen per definitie refereren aan de werkelijkheid. Precies zoals ook literatuur en kunst tot de verbeelding van het betekenisproces kunnen aanzetten. Ik doel dan op het ontdekken van de *referentiële* betekenissen die er mogelijk door de maker zijn ingelegd: literatuur en kunst gaan altijd ergens over (zie ter illustratie figuur 2.4 verderop in deze studie, met het model van het mimetisch proces van Maran). Refererend aan de magische cyclus: het waarnemen, herkennen en reageren op aanwijzingen doet zich voor in de heuristische spiralen van de gameplay en het narratief (figuur 2.3). De gameplay is hier louter entertainment: aspecten van en gebeurtenissen in de game als wereld hebben op zichzelf betekenis, maar verwijzen niet naar de werkelijkheid buiten de game. Op het moment dat er sprake is van mimesis gaan we over tot interpretatie binnen de hermeneutische spiraal (waarbij moet worden onderkend dat mimesis en interpretatie niet identiek zijn: later meer hierover).

In een veel voorkomende definitie – die van Peirce stamt – is een teken “iets dat voor iemand staat voor iets anders, in een bepaalde hoedanigheid”. In diens benadering bestaat een teken uit drie abstracte entiteiten die gezamenlijk het teken vormen, maar altijd alleen in de interpretatieve handeling van de beschouwer: de voorstelling (representamen: kan een geschreven woord zijn, bijvoorbeeld “Peirce”), de conventionele betekenis van die voorstelling (interpretant: het effect van het teken, of het teken in ons brein als resultaat

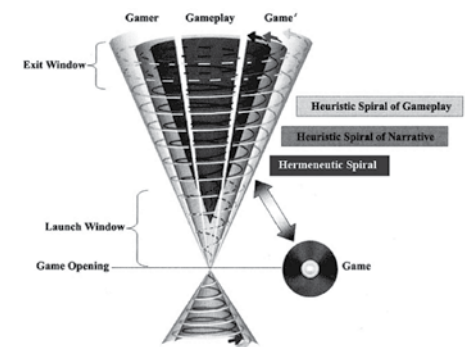


fig 2.3: De magische cyclus

van onze confrontatie met het teken; ons concept van de persoon Peirce wellicht?) en het object waar die voorstelling naar verwijst (de echte persoon Peirce). Iets wordt pas een letter, een verkeersbord, een aanwijzende wijsvinger of een foto als iemand er die betekenis aan geeft⁸, of als zodanig herkent (Eco, 1976; Cobley & Jansz, 1999; Van Heusden, 2001). Voor games is dat niet anders.

Om de functie van tekens in het betekenisproces bij het spelen van videogames te doorgronden, kan ik er niet omheen eerst enkele fundamentele uitgangspunten uit de semiotiek nader te verklaren en te illustreren.

Beeld (icoon), conventie (symbool) en theorie (index)

Denkt u zich eens in dat u midden in de nacht naar huis loopt, en er kruist een zwarte kat uw pad. Is dit een teken? Welnu, het is alleen een teken als u er een teken van maakt. Het is best mogelijk dat u de kat terloops waarneemt, maar er verder niets bij denkt, hem argeloos voorbijloopt, de kat de kat laat en uzelf met uw gedachten. Er is hier misschien wel sprake van tekengebruik, maar op een onbewust niveau: de voorstelling van de kat heeft op dat moment geen betekenis voor u.

Niettemin is het ook voorstelbaar dat u de kat toch eens goed bekijkt, het beeld in u opneemt en in uw gedachten vergelijkt met katten die u eerder hebt gezien. U vergelijkt uw voorstelling van deze kat met representaties van andere katten, en terwijl u dat doet creëert u een iconisch teken van deze kat, een mentale representatie van precies deze kat, op grond van overeenkomst, inclusief alle specifieke kenmerken als vorm, kleur, vachtconditie, schofthoogte. Een plaatje van de kat in uw hoofd, zoals je ook een tekening of foto van een kat kunt bekijken; u bezigt iconisch tekengebruik, het beeld is precies wat het is, zonder ergens anders naar te verwijzen dan naar deze zwarte kat in de steeg.

Maar wat als u geneigd bent tot bijgeloof, en de kat ziet als brenger van onheil? In dat geval produceert u een symbolisch teken, omdat uw mentale voorstelling van de kat symbool staat voor ongeluk, voor u een voorteken van het kwaad vertegenwoordigt. En dat louter omdat u bekend bent met deze conventie: er is kennelijk ooit, misschien vanuit een mythologische erfenis of middeleeuws bijgeloof, consensus ontstaan – een ongeschreven afspraak gemaakt – over de symbolische, metaforische betekenis van een zwarte kat die je pad kruist. Zoals er ook (concrete) afspraken zijn gemaakt over taaltekens. Ook daarvan heeft de vorm geen natuurlijke overeenkomst met de betekenis; de conventionele relatie – deze letter verwijst als betekenaar naar die klank als betekenis, dit woord als betekenaar naar die betekenis – leren we als kind van onze ouders en op school.

Maar de tekencreatie is hiermee nog niet per se beëindigd; u loopt op straat, ziet de kat, u vormt zich er een mentaal beeld van, ziet tegelijkertijd het omineuze voorteken, denkt misschien ook nog eens aan de negen levens van een kat, en u wordt zich bewust van alle kennis die u in de loop van uw leven heeft verzameld over katten en van de betekenis- en verwijzingsrelaties die u aan katten kunt verbinden. U hebt een indexicaal teken gecreëerd, en beschikt hiermee over de representatie van een theorie – over kennis – die de aard van de systematische samenhang van verschijnselen verklaart: uitsluitend omdat u bekend bent met het conventionele bijgeloof dat een zwarte kat onheil kan brengen kunt u deze betekenis erin leggen. Bovendien leert u misschien iets over de werking van metaforen, en kunt u met deze theoretische kennis ook andere metaforen makkelijker herkennen en begrijpen. Via deze – aristotelische – inductie zou u dus universele kennis opdoen uit het bijzondere, uit de ervaring van deze specifieke index. Refererend

⁸ Vgl. het Engelse én Franse *signification*, met hun respectieve equivalenten voor teken: *sign* en *signe*.

aan de hiervoor genoemde triadische relatie in het teken: als we deze index willen ontleden kunnen we in dit specifieke geval onze voorstelling van de kat opvatten als het *representamen*; ons concept van dergelijke structurele betekenisrelaties (opgeroepen door het besef van de symbolische functie van de zwarte kat) is dan de *interpretant*, ofwel het effect dat dit teken op ons heeft; de fysieke kat zelf is dan het *object* waar onze voorstelling naar verwijst. Dit complexe drieplaatsige teken is wellicht nog iets beter te verduidelijken met een indexicaal teken als rook. Het representamen rook is op zichzelf geen indexicaal teken, maar wordt dit pas nadat wij in onze perceptie het verband met het object vuur leggen. Tegelijk levert dit ons een theorie op, een toetsbaar model ter verklaring van waarnemingen van de werkelijkheid, dat ons kennis verschaft over noodzakelijke verbanden. De interpretant ‘vertelt’ ons namelijk dat er een algemeen oorzakelijk verband bestaat tussen rook en vuur. Dat is kortweg de essentie van de drieplaatsige index, dat het ons een model van de werkelijkheid verschaft.

Als tweeplaatsig symbolisch teken is onze voorstelling van de zwarte kat de *betekenaar* van de *betekenis* onheil, en als eenplaatsig iconisch teken is onze mentale voorstelling van de zwarte kat niets anders dan de concrete voorstelling van de zwarte kat zelf: teken en betekenis vallen samen (Van Heusden, 2001).



icoon en
symbool

Mogelijk tekengebruik door games

De voorgaande semiotische exercitie is bedoeld om aan te geven dat betekenisanalyse van gameverhalen of spelelementen afhankelijk is van de tekenfunctie die de speler er aan toekent. Zoals ik heb laten zien kan de perceptie van een object in de werkelijkheid alle hierboven geschetste tekenfuncties genereren, maar dit is afhankelijk van wat we er als waarnemer mee doen (als we er al iets mee doen). Als we in de eerste plaats games, en alles wat we daarin kunnen aantreffen als potentiële bron van een *iconisch teken* beschouwen, als concrete gebeurtenis, dan zijn we bezig de vorm of het beeld van die gebeurtenis te vatten, en kunnen we vragen stellen over de voorstelling die het verhaal of een spelhandeling oproept of nabootst. We kunnen het dan ook over de grafische vormgeving hebben: welke invloed heeft de toegepaste visuele stijl op ons esthetisch oordeel, op het gevoel van immersie, op de gameplay?

Vatten we een game op als *symbolisch teken*, dan kijken we naar de conventionele relatie tussen betekenaar en betekenis, waarbij we onder meer ook de invloed van genreconventies aan de orde kunnen stellen. John Frow (2006) veronderstelt in zijn studie over genre dat dit fenomeen niet alleen – op een wat breder niveau – essentieel is voor de maatschappelijke organisatie van kennis, hij gaat er bovendien van uit dat genres specifieke idiomatische signalen (*cues*) in zich bergen, die sturend zijn voor de wijze waarop we teksten lezen, en daarmee ook onze interpretatie beïnvloeden. Wanneer we videogames als symbolisch teken benaderen is het interessant om uit te zoeken hoe dergelijke signalen – impliciet of expliciet – in de uiteenlopende gamegenres zijn verwerkt, en welke invloed ze uitoefenen op de gameplay en eventueel ook op de betekenisgeving en de verbeelding. Heeft bijvoorbeeld identificatie met een avatar – een specifieke vorm van verbeelding – in het rpg-genre dezelfde betekenis voor het plezier in de gameplay als identificatie in een racegame-genre? Of gaat het gamers bij dat racegenre vooral om de adrenaline, om de pure kick van de snelheid en het genoegen in de eigen stuurmanskunsten, om het sneller zijn dan de anderen?

Verder kunnen we ons bijvoorbeeld afvragen of de toegepaste vormgeving, muziek en geluidseffecten gebonden zijn aan genreconventies: zijn games uit het *first person*

shooter-genre doorgaans met een overeenkomstige visuele stijl behept, en wordt daarbij een vergelijkbare muziekstijl – bijvoorbeeld agressieve of duistere *metal* – toegepast? Zouden dergelijke idiomatische signalen stimulerend of juist belemmerend zijn voor de verbeelding? Het ligt voor de hand aan te nemen dat een voortdurende bevestiging van conventies bij de genrevaste gamer vooral herkenning teweegbrengt, zijn gevoel opgenomen te zijn in de voorstelling stimuleert, en daarmee bewust tekengebruik, reflectie en mimesis belemmert. Het doorbreken van de grafische stijl en andere audiovisuele genreconventies zal tekengebruik en reflectie vermoedelijk juist in de hand werken.

Eenzelfde type vraag kunnen we opwerpen over de wijze waarop, en de mate waarin verhaalelementen, plotconstructies of gameplay-aspecten genrespecifiek zijn – en dus aan bepaalde conventies beantwoorden – en welke functie dat zou kunnen hebben. Het is in dat licht aannemelijk dat gameontwikkelaars en –uitgevers een voorkeur ontwikkelen voor franchiseseries, daarmee doelbewust inspelend op door genre én specifieke titels gecreëerde verwachtingspatronen, in hun streven herkenbaarheid en verkoopbaarheid te bevorderen⁹.

Voor deze studie is het ook relevant om te kijken naar symbolische tekens binnen de game, zoals gamers die in de verhaal- en spelelementen kunnen herkennen. Zo kunnen specifieke symbolen bijdragen aan het ontdekken, respectievelijk toepassen van specifieke spelmechanismen en speltactieken waarmee de gamer zijn voortgang in de game kan waarborgen. Een concreet voorbeeld van zo'n eenvoudig symbool op microniveau is de snack, het flesje fris, de verbandtrommel, de sigaret, het zakje chips, het flesje toverdrank et cetera die gamers in role playing games, action-adventures en first person shooters kunnen oppikken om hun gezondheid of energieniveau op te krikken. Het is de metaforische verwijzing van deze objecten (als betekenaar) naar meer gezondheid of energie (als betekenis) die ze tot symbolen maakt. Het zal duidelijk zijn dat ik hier voornamelijk doel op acties die zich afspelen binnen de heuristische spiralen van narratief en gameplay, in het model van de magische cyclus. Maar het is niet uit te sluiten dat het identificeren van symboliek in complete levels of narratieve episodes, of zelfs volledige games ook tot interpretatie binnen de hermeneutische spiraal kan leiden.

Een dergelijke macrosymboliek treffen we bijvoorbeeld aan in het PS2 spel *Ico* (Team Ico, 2001), waarin de protagonist Ico de prinses Yorda uit een kasteel moet zien te redden, wat uitsluitend lukt als hij haar voortdurend aan de hand meeneemt. Dit bemoeilijkt de reddingsactie aanzienlijk, maar het is ook precies deze complicerende factor die Ico's onderscheidende gameplay tot stand brengt. Dat is te interpreteren als een metafoor voor de wijze waarop mensen zich met elkaar moeten verstaan, maar daar nooit in slagen zonder elkaar te helpen. De sterkere moet tegen wil en dank enige solidariteit met de zwakkere zien te betrachten om gezamenlijk verder te kunnen komen in een wereld waarin medemenselijkheid en mededogen dikwijls als morele graadmeter dienen. Natuurlijk is dit slechts een van mijn hoogstpersoonlijke interpretaties, van alle symbolische betekenissen die deze game mogelijk ook nog kan genereren. Toch illustreert het de wijze waarop gameaspecten tot interpretatieve processen en mimesis kunnen

⁹ In de kritiek is al vaker verondersteld dat deze voornamelijk commercieel gemotiveerde instelling niet alleen verzadiging bij de gamer veroorzaakt, maar bovendien een remmende werking op creatieve innovatieprocessen zou uitoefenen.

leiden, waarbij een gamer de aansporing voelt tot interpretatie, en de hermeneutische spiraal binnengaat – of dat nu uit nieuwsgierigheid is, uit verwondering of verwarring.

Op macroniveau kunnen we daarnaast ook proberen te achterhalen of games genre-gebonden ideologische overtuigingen uitdrukken. Bestaan er conventies die 'voorschrijven' dat bepaalde genres hun eigen specifieke ethische of politieke domeinen zouden moeten bestrijken – wellicht op het clichématige af?¹⁰ We moeten hier – en in het algemeen waar het gaat om symbolen die vanuit conventies hun betekenis hebben gekregen – wel helder zijn over het begrip conventie, omdat dit een bewuste afspraak over het gebruik van een teken vooronderstelt. Dat verschilt wezenlijk van een gewoonte, die mensen zich aanwennen op grond van waarnemings- of handelingspatronen. Het lijkt nogal vergezocht te veronderstellen dat gamedesigners en –ontwikkelaars afspraken hebben gemaakt – een conventie hebben gecreëerd – over het ethisch domein van de rpg, dat die zich bijvoorbeeld vooral zou moeten beperken tot de strijd tussen goed en kwaad, tussen zwart en wit. Die connotatie is er vermoedelijk gaandeweg ingeslopen, en uiteindelijk tot een cliché geworden, tot een gewoonte van de game-producenten. Toch zou het interessant zijn te onderzoeken welke invloed het morele betekenisdomein van gamegenres – en de mogelijk daarop gebaseerde verwachtingen en het doorbreken daarvan – uitoefent op betekenisgeving, verbeelding en spelplezier van de gamer.

Situationele en overdrachtelijke symboliek

Naast de hiervoor geschetste toepassingen van tweeplaatsig symbolisch tekengebruik zouden gamers ook nog een ander type symbool in games kunnen identificeren. Ik doel dan op het mechanisme dat een iconische representatie van een gebeurtenis in de ene scène metaforisch betekenis kan overdragen op situaties, gebeurtenissen of ontwikkelingen in andere scènes, een in film en literatuur veelvoorkomend type betekenisoverdracht. Denk bijvoorbeeld aan protagonist Neo, die in de sf-film *The Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999) bij zijn chef op het matje wordt geroepen omdat hij voor de zoveelste keer te laat op zijn werk komt. Terwijl zijn chef hem terechtwijst neemt Neo achter diens rug een glazenwasser waar, die onder akelig piepen en krassen een ondoorzichtige laag schuim van het raam wist. Dit schoonwissen van de ramen die naar de wereld uitkijken, staat onmiskenbaar voor Neo's latere bewustwordingsproces waarin hij niet zonder ongemak tot inzicht komt in de aard van de realiteit: het verwijst metaforisch naar onze iconische voorstelling van dat proces. Het lijkt me in deze studie zinvol om uit te zoeken of er ook dergelijk metaforisch tekengebruik voorkomt in games, en of dit dan bijvoorbeeld functioneel wordt benut door gamers, of zelfs tot mimesis leidt¹¹.

Vatten we ten slotte het verhaal of de spelopdrachten en quests op als een indexicaal teken, dan spreken we over de wijze waarop het computerspel ons theoretische kennis

¹⁰ Ik doel hier ook op een fenomeen dat Joost Raessens – geïnspireerd op het werk van Pfaller en Žižek – kernachtig karakteriseert als interpassiviteit: het verschijnsel dat gamers de illusie koesteren over ultieme interactiviteit te beschikken, heer en meester zijn over handelingsverloop en koers van het spel, terwijl de morele uitkomsten van games volgens Raessens dikwijls voorgeprogrammeerd zijn, en het voor het beoogd ethisch effect niet uitmaakt of de speler nu wint of verliest (Raessens, lezing *Interpassivity in Media, Art and Philosophy*, 14-11-2007).

¹¹ Zoals het bovenstaande fragment dat bij mij deed. Ik heb de gehele film trouwens wel een tweede keer of vaker moeten zien voor ik in staat was deze specifieke scene metareflexief te verbinden aan een betekenisproces dat een specifieke visie op de werkelijkheid en ons denken daarover blootlegt, en die we wellicht als een van de kernaspecten van de film kunnen opvatten.

verschafft. Welke categorieën of typen kennis kunnen games ons in potentie verschaffen? Als het daarbij niet meer per definitie gaat om kennis die nodig is voor de oplossing van problemen binnen de gamewereld zelf – om het herkennen van en het omgaan met tekens dus – dan verplaatsen we ons mogelijk naar de binnenste, hermeneutische spiraal van het cyclusedel. Omdat we op grond van onconventionele, afwijkende of intrigerende gebeurtenissen de gamesituatie niet meer als louter tekens ervaren, maar als de verbeelding van een *betekenisproces*, voelen we ons aangemoedigd een interpretatieproces in te gaan, in een streven de betekenis van die gebeurtenissen te duiden, of zelfs van de game als geheel. Zoals we ook na een interpretatie van The Matrix kunnen concluderen dat hij grote vragen oproept (en poogt te beantwoorden) als – Wat kan ik weten? Wat moet ik doen? Wat mag ik hopen? (Mul, 2003), dat de film eigenlijk een waarschuwing wil zijn voor ons grenzeloze vertrouwen in technologische vooruitgang, of ons tenminste wil attenderen op onze naïeve houding hierin.

Complexiteit van de index

Eerder heb ik gezegd dat het drieplaatsige indexicale teken ons een structuur laat zien, dikwijls opgevat als een bepaald oorzakelijk of fysiek verband tussen de elementen van dat teken: onze voorstelling van rook als representamen (tekendragers of tekenmedium) verwijst via onze (op zich weer conventionele) interpretant “waar rook is, is vuur” naar het object vuur. We weten dat vuur de fysieke oorzaak van rook is. Dit is een van de mogelijke interpretaties of toepassingen van dit type tekengebruik, maar is er zeker niet de essentie van. We moeten ons voortdurend realiseren dat de functie van het indexicale teken verder reikt dan het louter aangeven van een causale relatie of een fysiek verband tussen verschijnselen. Dergelijke relaties behoren zoals gezegd tot het (concrete, conventionele, onmiddellijke) basisniveau waarop een indexicaal teken kan worden geïnterpreteerd. Het belang van de index ligt niet exclusief op dat primaire niveau, maar veeleer in het gegeven dat het ons theoretische kennis¹² verschafft, kennis van (meer of minder noodzakelijke logische, structurele verbanden tussen verschijnselen, waarbij altijd een denkproces wordt verondersteld. Omdat de index doorgaans vooral bekend staat om zijn aanwijzende, causale relatie-functie (ook al doordat bij de uitleg van dit teken dikwijls de wijsvinger [Engels: index] als geheugensteun wordt ingezet) heb ik overwogen de terminologie aan te passen, om tot een meer eenduidige invulling van deze tekenfunctie te komen. Alternatieve termen als *structureel teken*, *theoretisch teken* of *cognitief teken* zouden de functie misschien wel correcter weergeven, ze kunnen ook tot verwarring en onjuiste associaties leiden. Welke alternatieve term ook gebruikt zou gaan worden, de semantische betekenis moet hoe dan ook gebaseerd zijn op conventie, op een afspraak over waar het begrip naar verwijst, terwijl de conventionele betekenis van de index slechts hoeft te worden

¹² A.D. de Groot definieert een theorie als “een systeem van logisch samenhangende, met name niet strijdige beweringen, opvattingen en begrippen betreffende een werkelijkheidsgebied, die zo zijn geformuleerd dat het mogelijk is er toetsbare hypothesen uit af te leiden”. Iets anders geformuleerd: “Theorieën zijn zo algemeen mogelijke systemen van functionele samenhangen, die gehele gebieden van de werkelijkheid omvatten en de verschijnselen daarbinnen zo goed mogelijk dekken”. (Groot 1961, 42–43). Van Heusden spitst zijn interpretatie hiervan vooral toe op de *verbanden* tussen verschijnselen: “Een theorie is een representatie van verbanden tussen verschijnselen, dat wil zeggen van structuren, waarvan wij aannemen dat ze waar zijn, in overeenstemming met de feiten” (Van Heusden 2001, 38). Voor de helderheid zouden we deze formuleringen enigszins gestileerd kunnen samenvatten tot: “een theorie is een representatie van logisch samenhangende verschijnselen waaruit toetsbare aannames zijn af te leiden”, waarbij ik wil opmerken dat De Groot klaarblijkelijk een algemene definitie van het begrip theorie geeft (met een evenredige aandacht voor de verschijnselen zelf als voor de verbanden daartussen), terwijl Van Heusden zijn invulling van het begrip theorie rechtstreeks op de semiotiek lijkt te willen toepassen, waardoor de nadruk automatisch op de verbanden of structuren komt te liggen.

uitgebreid en aangescherpt. Het betekenisdomein van dit begrip is – zeker in een context waarin betekenisgeving centraal staat – in elk geval voor iedereen helder, terwijl ook de Peirciaanse traditie herkenbaar blijft (hoewel Peirce dit type tekengebruik exclusief met wetenschappelijke kennis verbindt). Ik kies er in deze studie dan ook voor om – ondanks genoemde onvolkomenheden – de term index te blijven gebruiken, met de nadrukkelijke kanttekening dat dit teken in de hier omschreven, uitgebreide betekenis moet worden opgevat.

De index als verschafter van kennis

Indexicaal tekengebruik biedt ons dus vooral logische of theoretische kennis (en dat is niet alleen interessant in de context van betekenisgeving in amusementsgames, maar ook als we de werking van cognitieve processen in bijvoorbeeld serious games als educatief medium willen bestuderen). Wanneer de index louter als aanwijzend teken zou functioneren, levert het ons in theoretische zin niet zo veel op; het zal daarnaast ook niemand aanzetten tot bewust tekengebruik. Het is immers niet afwijkend van onze reguliere waarneming om in een voetstap in het zand een aanwijzing te zien dat een menselijk wezen zijn voetafdruk daar heeft achtergelaten, of in een wijsvinger die een ster *aanwijst* een voorstel om naar die ster te kijken. Dergelijke relaties hebben we dusdanig geïncorporeerd, zitten zo in ons systeem verweven dat het in onze perceptie ook geen verschil meer maakt met eerdere, soortgelijke waarnemingen. We identificeren dergelijke gebeurtenissen dan ook niet meer als tekens. We denken bij die wijzende vinger niet wat die voor ons zou kunnen betekenen, maar kijken meteen in de richting waarin die wijst; als we rook zien denken we ook niet aan de betekenis daarvan, maar weten automatisch dat er aan de basis van die rookwolk vuur moet zijn. Dit zijn zulke vanzelfsprekendheden dat we er niet meer bij nadenken. Een index (of welbeschouwd elk teken) dient dan ook een zodanig verschil teweeg te brengen in onze waarneming dat onze semiosis in gang wordt gezet op grond van dat verschil.

Bij het identificeren van indexicale tekens moeten we ons altijd rekenschap blijven geven van het feit dat de index zonder uitzondering de twee andere tekenfuncties incorporeert: de iconisch of picturaal gerepresenteerde voetafdruk in het zand (betekenis is gelijk aan de vorm), en de conventionele of symbolische betekenis van die voetafdruk in het zand: we leren van jongs af aan uit ervaring (net zoals we taaltekens leren) dat een voet(stap) het betekende is van de betekenaar voetafdruk, waardoor het voor ons ook een conventionele betekenis heeft gekregen. De voetafdruk wordt pas door iemand opgevat als een index wanneer hij, op grond van bijvoorbeeld de richting waarin de voetafdruk wijst, de afmetingen, de diepte van de afdruk, de lengte van de tenen, de vorm van de voetholte et cetera allerlei zaken gaat afleiden, en daarmee structurele verbanden tussen verschijnselen kan ontcijferen, theoretische conclusies kan trekken. Het hangt er daarbij volledig van af op welke aspecten van het teken de beschouwer meer of minder nadruk legt bij de interpretatie ervan: het verband dat wij in onze voorstelling (representamen) zien tussen de afdruk en de diepte ervan leidt tot een andere interpretant (mentaal of theoretisch effect) dan de relatie tussen voetafdruk en de richting ervan. Daar komt nog bij dat ook de context waarin de beschouwer het teken waarneemt de mogelijke interpretaties ervan sterk zullen beïnvloeden, net als zijn sociaal-culturele bagage.

Mogelijke kennis vanuit games

Bij een analyse van videogames in termen van kennis die het spelen ervan kan opleveren, of dat nu theoretische kennis of feitenkennis betreft, moeten we onderkennen dat het producten zijn van onze hedendaagse cultuur. In die hoedanigheid zijn ze in staat, en beogen ze misschien soms ook iets over die cultuur aan ons mee te delen – met betrekking tot zeer uiteenlopende aspecten, op zeer uiteenlopende niveaus. Daarbij zullen onder meer gamegenre, verhaaltype, formele kenmerken en spelvorm belangrijke medebepalende factoren zijn voor de aard van de mogelijke ‘boodschappen’ die we uit een game kunnen distilleren. Waar films als *Full Metal Jacket* (Kubrick, 1987) en *Apocalypse Now* (Ford Coppola, 1979) de waanzin van de Vietnam oorlog in alle gruwelijke gewelddadigheid demonstreren, beogen films als *Jacob's Ladder* (Lyne, 1990) en *Born on the Fourth of July* (Stone, 1989) iets vergelijkbaars, hetgeen ze echter in hun geval niet in de eerste plaats proberen te bereiken via expliciet geweld, maar door in te zoomen op de psychologische gevolgen. Niettemin



Apocalypse Now (Ford Coppola, 1979)



Jacob's Ladder (Lyne, 1990)

houden ze ons stuk voor stuk een spiegel voor van onze (of de Amerikaanse) cultuur – de een wat onverbloemder morali-serend dan de ander. Nu gaat het in deze voorbeelden om de macrobetekenis, terwijl we in die films op microniveau – op het niveau van een handeling, een dialoog, een enkel shot – ook tal van indexicale tekens kunnen onderscheiden. Die stellen de toeschouwer op een basisniveau in staat de motivatie en het gedrag van een personage of de context van een specifieke situatie adequaat te interpreteren. Maar daarenboven leiden dergelijke indices in relatie tot elkaar en cumulatief tot inzicht in verbanden, tot specifieke vormen van kennis, en daarmee uiteindelijk tot macrobetekenissen, zoals: *deze film laat zien hoe gemakkelijk humanisme overschaduwd kan raken door een getroebleerde individuele ethiek*. En ofschoon we het bestaan van een dergelijke overkoepelende betekenisconstructie door gamenarratie of spelfactoren niet kunnen uitsluiten of negeren, zullen we bij analyse van de intenties van videogames niet primair denken aan het overbrengen van ideologie en maatschappijkritiek. Bij de mogelijke betekenissen die gamers uit indexicale tekens in gamenarratie en spel kunnen (of moeten) genereren moeten we ons vermoedelijk meer op het microniveau begeven, op het niveau van de voetafdruk als aanwijzing, die mogelijk richting geeft aan een quest, en zo het spel voortdrijft. Op het niveau dus van de heuristische spiralen

van de gameplay en het verhaal, waar het aankomt op ontdekking en probleemoplossing. Op het niveau van (het herkennen van) aanwijzingen dus, en niet primair op het niveau van bewust tekengebruik en het interpreteren daarvan.

Verbeelding, uitbeelding, mimesis

Semiosis en verbeelding (als vorm van semiosis), liggen aan de basis van cultuur, zijn er de bouwstenen van. Mensen uit een specifieke cultuur communiceren via een gedeelde verzameling tekens: gewoontes en conventies die iedereen in die cultuur leert gebruiken, om zich uit te drukken, en om de uitingen van anderen – in welke vorm dan ook – te kunnen vatten. Zowel de natuurlijke wereld als die culturele uitdrukkingsvormen zijn een

bron van verbeelding: van fantasievolle maar onbestemde dagdromerij, het bedenken van een vliegmachine of plastic bestek tot het ontwerp van een utopie. Die verbeelding van de werkelijkheid kan vervolgens in een of andere vorm worden geconcretiseerd en verbeeld, waarmee weer nieuwe objecten, boeken, ruimtevaartuigen, toneelstukken, wiskundige vraagstukken of videogames ontstaan: ver- of uitbeeldingen van fantasieën, die zelf ook weer op enige wijze op de bestaande cultuur zijn gestoeld.

Naast het belang van de verbeelding voor ons inlevingsvermogen en empathische kwaliteiten (Curry & Ravenscroft, 2002) gaan verscheidene auteurs in op dat re-creatieve aspect van de verbeelding (Robinson & Rundell, 1994), en op de verbanden tussen verbeelding en emotie (Nichols, 2006). Hoewel Nichols ook het belang van de verbeelding benadrukt als voorwaarde voor hypothetisch redeneren en plannen, gaan anderen nog een stap verder. Arnason (1994) stelt bijvoorbeeld dat de verbeelding en de rede alleen in hun samenhang begrepen kunnen worden in de context van cultuur. Hij bestempelt die samenhang en de complementaire en wederzijdse afhankelijkheid als de culturele infrastructuur van de interpretatie. Waarmee hij lijkt te willen zeggen dat ons interpretatieve vermogen louter adequaat functioneert als we in staat zijn de dingen die we waarnemen en ervaren met behulp van onze verbeelding te relateren aan de cultuur, aan de samenleving, aan de wereld om ons heen.

Hoewel deze opvattingen bevestigen en vaak ook nuanceren wat ik in deze studie over betekenisgeving en verbeelding beweer, moet worden onderkend dat de aangehaalde perspectieven vooral via filosofische beschouwing en reflectie tot stand zijn gekomen. Dat maakt ze echter niet minder relevant: ze zijn doorgaans gestoeld op bestaande theorie, of vormen het fundament voor de constructie van nieuwe theorie. Toch zijn er ook resultaten uit empirisch (neuro)psychologisch en neurofysiologisch onderzoek die een fundamentele relatie tussen de verbeelding en de rede aantonen en verklaren. Illustratief in dat licht zijn de (experimentele) studies met betrekking tot het verband tussen verbeelding en rationeel, emotioneel, interpretatief en reflexief mentaal gedrag die Markman, Klein & Suhr (2009) presenteren in hun *Handbook of Imagination and Mental Simulation*. Ik ga hier niet in op de details uit deze studies, omdat in mijn onderzoek twee vormen van verbeelding centraal staan die daarin nauwelijks, of in een ander perspectief aan de orde komen: de verbeelding van de handeling, en de verbeelding van een bewustzijn. Verderop in deze studie stel ik het onderscheid tussen die twee verbeeldingsvormen, en hun relatie met betekenisgeving, reflectie en interpretatie uitgebreider aan de orde.

Aan het begrip verbeelding zijn door de eeuwen heen niet alleen sterk uiteenlopende betekenissen toegeschreven, maar het is als verschijnsel bovendien op verschillende gronden en via uiteenlopende argumentaties zowel geprezen als gekritiseerd. Al meer dan 2300 jaar geleden ging Aristoteles tegen zijn leermeester Plato in, met zijn opvattingen over de waarde en het gevaar van specifieke vormen van verbeelding in de nabootsing. Hoewel beiden het er over eens lijken dat de nabootsende aard van de mens essentieel is voor ons leerproces, verschillen ze toch fundamenteel van mening over wát er dan nagebootst en verbeeld kan en mag worden. Zo lijkt Plato onverbiddelijk in zijn richtlijn dat er geen moreel bedenkelijke personen of negatieve gebeurtenissen mogen worden geïmiteerd in de kunsten, onder meer omdat nabootsing van gedrag uiteindelijk zou leiden tot het gedrag zelf (Plato, 2000; Plato, 2010). Dat Aristoteles er een wat andere visie op na houdt – zowel ten aanzien van het zelf nabootsend verbeelden in (kinder)spel als ten aanzien van de nabootsing door dichters en acteurs – maakt het volgende citaat uit zijn

Poetica duidelijk. Hij refereert hierin aan de nabootsende natuur van mensen als een van de oorzaken die tot de dichtkunst leiden of haar mogelijk maken.

“De eerste oorzaak is dat het anderen nadoen-en-uitbeelden mensen van hun geboorte af eigen is; de mens verschilt van de vele andere levende wezens daarin dat hij de meeste aanleg heeft om uit te beelden en zijn eerste lessen al leert door na te doen.

De tweede oorzaak ligt in het feit dat alle mensen plezier beleven aan uitbeeldingen. Een aanwijzing voor dit laatste is wat er gebeurt in de praktijk. Van de dingen die ons in de werkelijkheid pijn doen om te zien, bekijken we met plezier de meest nauwkeurige afbeeldingen, zoals bijvoorbeeld de vormen van de meest verafschuwde beesten en van lijken. En een oorzaak van dit plezier is mede het feit dat leren niet alleen de wijsgerigen veel genot verschaft maar de andere mensen ook, alleen delen zij daarin slechts in geringe mate. Mensen hebben namelijk plezier in het zien van afbeeldingen omdat het resultaat van kijken is dat zij leren en tot de slotsom komen wát in elk afzonderlijk geval <afgebeeld>¹³ is (...)”

(Aristoteles, Ben, & Bremer, 1986, pp. 31-32).

Aristoteles lijkt er alle vertrouwen in te hebben dat toeschouwers van imiterende uitbeeldingen niet alleen heel goed weten te onderscheiden wat echt is en wat fictie, maar dat ze bovendien iets zullen leren van de vermakelijke fictieve nabootsingen, ook al worden ze met negatieve zaken geconfronteerd (of misschien wel juist doordát ze ermee worden geconfronteerd). De principiële verschillen in opvatting van Plato en Aristoteles zijn niet alleen van die tijd. Ook vandaag de dag bestaat er een platonisch kamp van wetenschappers, journalisten en politici, dat geen enkele gelegenheid of methodiek onbenut laat om de goegemeente te waarschuwen voor de gevaren van de nabootsing of verbeelding van geweld in videogames. Het andere kamp – gevormd door gamedesigners, gamecritici en wetenschappers uit zeer uiteenlopende disciplines – blijft zijn best doen de argumenten van de bezorgden te nuanceren en te relativiseren, vaak vanuit een gedachtegoed dat op aristoteliaanse leest geschoeid lijkt. Het kan in deze context verhelderend zijn na te gaan welke argumentaties er in het verleden zoal voor of tegen verbeelding en mimesis zijn ingezet.

Voor- en nadelen van mimetische verbeelding

Van der Pol (2005) geeft in zijn studie over spel en verbeelding bij kinderen met en zonder ontwikkelingsproblemen een uitgebreid historisch overzicht van de negatieve en positieve opvattingen ten aanzien van verbeelding. Veel van zijn voorbeelden zijn in mijn ogen eerder als mimesis te bestempelen, omdat hij dikwijls nabootsende vormen van verbeelding aanhaalt. Hij start zijn opsomming van de negatieve oordelen met de inzichten van Plato, die naast het hierboven genoemde bezwaar ook wijst op de gevaren van al te verbeeldingsvol imitatief kinderspel: kinderen zijn volgens Plato in hun spel niet in staat fantasie en realiteit van elkaar te onderscheiden. Spel moet voor Plato op de werkelijkheid (en niet op de fantasie) zijn gebaseerd, omdat het kinderen moet voor-

¹³ Door de vertalers ingelast woord dat Aristoteles niet in de originele, compacte Griekse tekst gebruikte, maar die de betekenis van de zin zou verduidelijken. Zelf zou ik het interpreteren als een ontologische bevrediging, als het plezier beleven aan het bekijken van af- en verbeeldingen doordat het kennis van de aard der dingen oplevert.

bereiden op de wijze van bestaan in de toekomst. Omdat de werkelijke wereld al een afgeleide is van de ware zijnsvormen of de ‘ideeën’ zijn zelfs imitaties van de echte, waarneembare wereld al verder verwijderd van de waarheid. Verbeeldende nabootsing van fantasieën in het spel (of in de kunsten) zijn daarom helemaal uit den boze.

Andere afkeurende opvattingen over verbeelding die Van der Pol noemt komen van Thomas van Aquino: “verbeelding is oorzaak van alle kwaad: de duivel mag dan wel niet direct de oorzaak van de zonde zijn, hij spoort mensen wel aan door hun verbeelding en zinnelijke aandrang te prikkelen”; van Montaigne: “overgave aan verbeelding kan tot koorts en de dood leiden”; van Spinoza: “verbeelding – kennis van de 1^e soort – is een afgeleide, en dus ‘mindere’ werkelijkheid; alleen de rede – kennis van de 2^e soort – en intuïtieve wetenschap – kennis van de 3^e soort – leert ons het ware van het onware te onderscheiden”.

Van der Pol citeert ook enkele pleitbezorgers van de verbeelding. De Engelse filosoof John Locke plaatst ideeën die in de verbeelding worden opgewekt op een hoger plan dan ideeën aan de ervaring ontsproten, vooral omdat de wijsheid en wil van onze schepper in de verbeelde ideeën zouden doorklinken. De Amerikaanse filosoof en logicus Peirce meent dat de mens in zijn zoektocht naar waarheid als eerste op zijn verbeelding moet vertrouwen. Hoewel onze verbeelding ongebreideld is, is er geen andere menselijke eigenschap zo onontbeerlijk voor het succesvol najagen van wetenschap. Volgens de Franse schrijver Proust biedt verbeelding de enige mogelijkheid om aan de feitelijkheid van ervaringen te ontsnappen. Het is daarmee voor hem een absolute voorwaarde om de essentie van het leven te kunnen ervaren. De Franse filosoof Paul Ricoeur meent dat er geen theorie van verbeelding bestaat die recht doet aan het onderscheid tussen beeld als fictie en beeld als kopie. Hij benadrukt vooral de creatieve component van verbeelding, als hij stelt dat de verbeelding – van fictie – geen eerdere referent heeft, en daarom op een productieve manier naar de werkelijkheid verwijst.¹⁴ Volgens Ricoeur voegt verbeelding juist iets nieuws toe aan de bestaande werkelijkheid, waarmee hij het als waardevolle creatieve factor in ons bestaan onderstreept. Hoewel ik nog wel even door zou kunnen gaan met Van der Pol’s opsomming van positieve effecten van verbeelding en mimesis, is het naar mijn idee zinvoller in te gaan op de conclusies van zijn zoektocht, waartoe hij weer terugkomt bij Plato en Aristoteles. Hun vrijwel haaks op elkaar staande opvattingen lijken te herleiden tot een verschil in wereldbeeld, dat Van der Pol uitstekend weet te vatten met een citaat van Van der Ben en Bremer (vertalers en uitleggers van Aristoteles):

“Voor Aristoteles zijn de universalia (het algemene) in de bijzondere dingen en zijn ze vanuit deze laatste te kennen; voor Plato zijn de universalia gescheiden van de bijzondere dingen en moeten ze los daarvan gekend worden.”

(Pol, 2005, p. 54).

Een dergelijk verschil is van grote invloed op hun visie over de functie en inhoud van kunst (en spel), over wat er kan worden nagebootst of uitgebeeld, en uiteindelijk ook over welke soort verbeelding het kan of mag opwekken bij de beschouwer. Voor Plato is mimesis vooral *nabootsing*, waarbij de inhoud van de verbeelding – die dus de scheppende

¹⁴ Dat valt te betwisten, zeker als we met inzichten uit de cognitiewetenschappen kijken naar de constructieve wijze waarop we de werkelijkheid kennen, waarbij we voortdurend gebruik lijken te maken van in de ervaring gecreëerde mentale patronen (schematheorie), ook wanneer we fantaseren, wanneer we fictie bedrijven. Hij gaat hiermee echter onmiskenbaar tegen Plato’s visie in, een lans brekend voor de school van Aristoteles.

artistieke nabootsing betreft – zo dicht mogelijk aansluit op de werkelijkheid van het dagelijks leven. Voor Aristoteles is mimesis veeleer *uitbeelding*, waarbij hij – met een nadruk op de vormkenmerken – de inhoud van de verbeelding niet tot de feiten van het dagelijks leven wil beperken, maar juist ruimte geeft aan de beleving ervan, aldus Van der Pol. Hij meent dat Plato's waarschuwing tegen een al te ver van de realiteit verwijderde fantasie in bepaalde gevallen nog steeds ter harte mag worden genomen, net als Aristoteles' focus op (het belang van) de structuur van het dramatische spel. Daarmee lijkt Van der Pol te suggereren dat de omgang met verbeelding niet mag worden onderschat. Het is interessant om te zien hoe hij de denkbeelden van Aristoteles over "beveiliging van de emotionele inhoud van het spel door middel van een adequate vorm" (waarmee hij het beteugelen van emoties lijkt te bedoelen) verbindt met het huidige verbeeldende kinderspel. Spel moet in zijn ogen niet worden opgevat als een verschijnsel met een universeel geldende inhoud, maar als een universeel verschijnsel, waarin het individu zich op persoonlijke wijze kan uitdrukken. Maar het zijn volgens hem met name de vormkenmerken van het spel die het individu kunnen helpen flexibel te reageren op de invloeden van de samenleving, hetgeen ik zelf een dubieuze conclusie vind. Dat Van der Pol juist die vormkenmerken zo benadrukt lijkt deels het gevolg van zijn poging zich enerzijds te verdedigen tegen, én anderzijds te conformeren aan de postmoderne kritiek dat universele inhoud en 'grote verhalen' niet (meer) bestaan. Niettemin levert hij met zijn oordeel over vorm van het spel toch ook een wezenlijk aandachtspunt en additionele legitimering voor niet alleen de invulling van zijn studie, maar ook voor mijn eigen onderzoek naar videogames. Ik denk namelijk dat hij gelijk heeft wanneer hij stelt dat er met beleving van inhoud kan worden geëxperimenteerd in de verbeeldingsmogelijkheden, die volgens hem tot uitdrukking komen in, of worden aangezet door de vormkenmerken van het spel.

"In verbeeldend spel leert een kind omgaan met verbeelding van de omringende wereld en met het geven van betekenissen daaraan."

(Pol, 2005, p. 63).

Maar verbeelding en betekenisgeving, en de mogelijke waarde daarvan voor de mentale ontwikkeling zijn niet louter voorbehouden aan het verbeeldings- en nabootsingsspel van kinderen. In de inleiding stelde ik al dat het gerechtvaardigd is de vraag te stellen of videogames eveneens zo'n functie kunnen vervullen, ongeacht of er daarbij kinderen of volwassenen in het spel zijn. Het moge duidelijk zijn dat de kernelementen in deze studie – spel en verhaal – tot de vormkenmerken van videogames behoren, of in elk geval via een specifieke vorm tot uitdrukking worden gebracht.

Gebauer en Wulf (1995) laten in hun studie *Mimesis: Culture, Art, Society* overtuigend zien dat uitdrukkingsvormen altijd door mensen vervaardigde constructies zijn. Ze onderschrijven de opvatting van filosoof Nelson Goodman dat de creatie van verbale (of visuele, symbolische) uitingen niet alleen ordening of categorisering van de werkelijkheid ten doel heeft, maar vooral ook wereldscheppend is. Ze refereren daarmee aan Goodman's opvatting dat een op die wijze gecreëerde wereld (of wereldbeschouwing) ook louter begrepen kan worden met behulp van precies die symbolen of conventies die aan het wereldscheppend proces ten grondslag liggen. Kennis van de wereld – of dat nu een fictieve of een werkelijke wereld betreft – is niet mogelijk zonder kennis van het

codificatiesysteem, oftewel van de wijze waarop symbolsystemen zijn geconstrueerd en functioneren.

Hoewel het aardig is hier te vermelden dat Gebauer en Wulf een sterk rehabiliterende werking van Goodman's filosofie op het concept mimesis zien uitgaan, vooral waar het gaat om de creatieve aard ervan, wilde ik met het bovenstaande vooral de aandacht vestigen op de codificatie, oftewel de creatie en interpretatie van symbolsystemen. Het illustreert en ondersteunt mijn aanname dat een analyse van (de relatie tussen) semiosis, verbeelding en mimesis inzicht verschaft in de processen en mechanismen waarmee de mens betekenis verleent aan zijn sociaal-culturele milieu, zowel in productieve als receptieve zin.

Mimesis als verbeelding van semiosis

De semioticus Timo Maran weet het mimetisch proces als verbeelding van semiosis fraai en inzichtelijk te beschrijven in zijn artikel *Mimesis as a phenomenon of semiotic communication*. Mimesis is in zijn opvatting een gespiegeld proces, dat begint bij een kunstenaar, een schrijver, een schilder, kortweg het creatieve subject. Het mimetisch proces bestaat uit twee fasen, waarbij de eerste fase begint met de herkenning (*recognition*) door het creatieve subject van het potentieel voor mimetische expressie in een object; een cognitieve dimensie die gevolgd wordt door een uitvoerende dimensie: de (fysieke) creatie van een kunstwerk, waarin mimesis herkenbaar, operationeel en functioneel wordt (zie fig. 2.4). De tweede fase begint wanneer iemand de uitkomst van de mimetische creatie

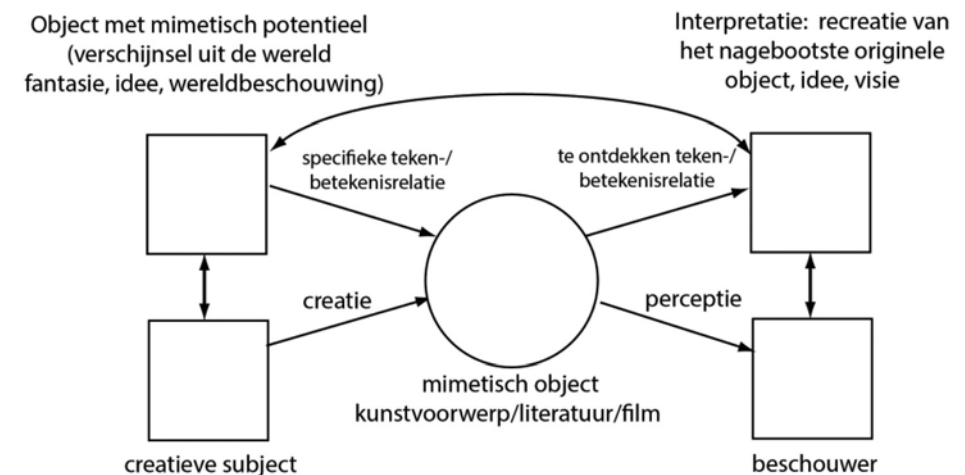


Fig. 2.4 Het mimetisch proces schematisch weergegeven

waarneemt, en er vervolgens betekenis aan geeft. Het mentale proces dat zich in die ontvanger afspeelt is in zekere zin tegengesteld of gespiegeld aan wat zich eerder in het creatieve subject heeft voorgedaan. De rol van de ontvanger in dit mimetisch proces bestaat er namelijk uit om de aard van de overeenkomst tussen de nabootsing (*mimic*) en het origineel te vatten ((re)-establish), om de betekenisrelatie tussen die twee te (re) creëren in termen van overeenkomst, verschil en gelijkenis. En daar vinden we volgens Maran ook precies de relatie en overeenkomst met het semiotisch proces: de beschouwer heeft uiteindelijk de vrijheid om zelf te kiezen of de relatie tussen de nabootsing en het

origineel iconisch, symbolisch of indexicaal is, waarbij hij kan proberen te achterhalen welke van die relaties er door de kunstenaar zijn ingelegd – wat die er mogelijk mee zou kunnen bedoelen dus. In dat proces heeft de beschouwer voldoende autonomie om de semiotisch-mimetische handeling in te vullen met behulp van eerder opgedane kennis en ervaring, overtuigingen en esthetische voorkeuren. Daardoor kan mimetische representatie ook, net als elk ander communicatief proces, bij de ontvanger tot een andere betekenis leiden dan de maker had bedoeld.

Mimesis is dus een intentioneel proces van tekencreatie, zo concludeert Maran, waarbij iets nieuws wordt gecreëerd op basis van de waarneembare eigenschappen van een bestaand object of verschijnsel, op zodanige wijze dat de uitkomst ervan zich manifesteert als een teken voor de interpreter (Maran, 2003). Hoewel de essentie van mimesis hier tamelijk kernachtig, en naar mijn idee op inzichtelijke wijze aan de orde is geweest zal ik in de paragraaf *mimesis en realisme* en de paragraaf *games als amusement en games als kunst* uitvoeriger terugkomen op het mimetisch proces bij videogames.

2.4 Verbeelding in games door spel

Je hoeft geen theoreticus te zijn om in te zien dat ons spel intrinsiek samenhangt met onze verbeelding. Als kind spelen we al mimetische doen-alsof spelletjes, waarbij we ons in- of verbeelden dat we dokter of verpleegster zijn, politieagent of boef, indiaan, soldaat of brandweerman. In zijn toonaangevende beschouwing uit 1938 over de aard en functie van spel in de cultuur en de spelmatigheid van die cultuur laat Johan Huizinga al geen misverstand bestaan over de mentale aard van het spel, over het verbeeldende, geestelijke karakter ervan:

“Maar met het spel erkent men, of men wil of niet, den geest, want het spel is, wat ook zijn wezen zij, niet stof. Het doorbreekt, reeds in de dierenwereld, de grenzen van het fysisch bestaande. (...) Eerst door het instroomen van den geest, die de volstreekte gedetermineerdheid opheft, wordt de aanwezigheid van het spel mogelijk, denkbaar, begrijpelijk. (...) Indien hij bevindt, dat het spel berust op een hanteeren van bepaalde beelden, op een zekere verbeelding der werkelijkheid, dan is het allereerst de waarde en de beteekenis van die beelden of verbeelding zelf, die hij zoekt te verstaan. Hij wil hun werking in het spel zelf observeeren, en zodoende het spel als factor van cultuurleven pogen te verstaan.”

(Huizinga, 1951, pp. 3-4).

Het is vooral dit laatste perspectief dat ik in deze paragraaf als vertrekpunt neem, maar dan toegespitst op videogames. Wat is de betekenis van de beelden en de verbeelding zelf die door de spelfactoren in games worden opgewekt? Hoe worden die voorstellingen precies opgewekt door spel? Komt het voor dat gamers afzonderlijke spelelementen als individuele tekens opvatten, of het spel in zijn geheel als teken? Kan spel of spelen eigenlijk wel iets representeren? In welke mate en op welke wijze draagt betekenisgeving en verbeelding bij aan het pure spelplezier? Het moet helder zijn dat ik hier exclusief doel op de pure spelelementen, en de eventuele verhalende elementen – per definitie semiotisch en verbeeldend – buiten beschouwing laat. Als ik over spelplezier spreek kan ik ook niet om de emotie heen die door het spel zelf wordt aangewakkerd; welke spelfactoren spelen een cruciale rol bij het prikkelen van onze emoties? Hebben we het dan over dezelfde gevoelens als die van de adrenalineroes die ik zelf bijvoorbeeld bij een fps als

Bioshock ervaar? Of kan spel evengoed basisemoties als verdriet, angst, vreugde, afschuw, verbazing en woede teweegbrengen?

Semiotische en referentiële aard van spel

Ook deze theoretische verkenning van de mogelijke semiotische en verbeeldende aard van spel past in het representatiemodel, waarin verbeelding en mimesis elk een door de voorgaande vorm mogelijk gemaakt verschijnsel is. Oftewel, verbeelding is een vorm van tekengebruik, en mimesis is een vorm van verbeelding, namelijk de verbeelding van een betekenisproces. Ik denk dat het goed is op voorhand te onderkennen dat bepaalde spelcategorieën meer, minder, of in het geheel niet semiotisch of mimetisch¹⁵ zijn, en dat sommige semiotische spelvormen wel, en andere weer helemaal geen beelden opwekken of de verbeelding prikkelen. Klaverjassen is een spel dat om de competitie gaat, en als zodanig niet echt tot de verbeelding spreekt¹⁶, net als kansspelen als dobbelen, bingo of roulette. Deze spelvormen hebben geen (semiotische) referent in de echte wereld, terwijl andere spellen dat wel hebben, zoals *Monopoly* (Darrow, 1934) (vastgoedwereld), *Risk* (Lamorisse, 1957) (strategie, oorlog, overheersing) en *Stratego* (Mogendorff, 1945) (strategie, strijd, oorlog).

De taxonomie die Roger Caillois (2001) al in 1958 ontwikkelde is ook nu nog tot op zekere hoogte bruikbaar om te kunnen onderscheiden welke spelvormen of -types al dan niet semiotisch en mimetisch zijn (fig. 2.5). Caillois stelt een onderverdeling in vier rubrieken voor, gebaseerd op de dominantie van respectievelijk *Agôn* (competitie); *Alea* (kans); *Mimicry* (simulatie) en *Ilinx* (duizeling)¹⁷. Daarbij staat *Agôn* voor strijd en overwinning: voetbal, schaak, biljart, *Alea* voor kansspel, geluk- en toevalsspellen, zoals de loterij of roulette, en *Ilinx* voor het in zekere zin zelf veroorzaken van spelplezier in de vorm van duizeling en ontregeling door beweging zoals springen en ronddraaien. Deze drie noem ik non-semiotisch, omdat ze niet verwijzend zijn, niet als teken refereren aan iets anders in de werkelijkheid dan aan zichzelf. *Mimicry* is van toepassing op nabootsend rollenspel als piraatje spelen of Nero of Hamlet personifiëren in een alternatieve realiteit. Deze laatste is evident wel een semiotische, mimetische spelvorm: in deze categorie wordt op creatieve wijze betekenis geconstrueerd, het verwijst onmiskenbaar naar iets in de echte wereld of iets in een fictieve wereld, maar in elk geval naar iets buiten het spel zelf. Natuurlijk zijn er meestal geen scherpe scheidslijnen tussen de categorieën te trekken, maar bevinden de verschillende speltypen zich op een glijdende schaal tussen mimetische (vastgoedwereld, oorlogs- en strategiespellen) en non-mimetische spelvormen (schaak, dobbelen, dammen). Bovendien zijn er tal van combinaties van spelvormen mogelijk. Zo kunnen voetballers als beoefenaar van de *agon* spelcategorie ook een imitatieve rol spelen (namelijk de rol die hun spelpositie ze oplegt, met het daaraan verbonden kenmerkende gedrag), kruipen jonge voetballertjes dikwijls in de huid van hun voetbalheld, en spelen karateka's scènes uit Bruce Lee en Jackie Chanfilms na. Hun non-mimetische agonspel krijgt door die *mimicry* ook een mimetisch en semiotisch karakter.

¹⁵ Mimetisch is hier gebruikt in de zin van nabootsing, niet als artistieke mimesis. Een mimetisch spel is een spel waarin aspecten uit de echte wereld meer of minder iconisch en waarheidsgetrouw zijn nagebootst.

¹⁶ De speelkaarten zijn weliswaar van afbeeldingen voorzien, maar spelers zullen niet gauw beelden van ploegen of koeien melken krijgen als zij de troefboer op tafel gooien, of dagdromen van kastelen en paleizen als zij de hartenkoning in handen hebben. Voor hen geldt louter de conventionele waarde die de kaarten volgens de spelregels vertegenwoordigen.

¹⁷ Wellicht bij toepassing in videogames ook te vertalen als roes.

Het is dus denkbaar dat bepaalde non-mimetische speltypen voor sommigen wel mimetisch kunnen worden. Zo zou iemand spellen als poker, roulette of dobbelen bijvoorbeeld kunnen associëren met bepaalde romans of films waarin deze kansspelen een centrale rol spelen. Het spel verwijst voor zo iemand dus naar zo'n roman of film, naar de personages daarin en de boeiende ambiance, waarbij hij zichzelf misschien ook identificeert met een van die personages. Dan is een non-semiotisch spel ineens mimetisch geworden – in elk geval voor die persoon, op dezelfde manier waarop iets een (specifiek) teken kan worden voor iemand in een bepaalde hoedanigheid.

	AGÔN (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA ↑ Tumult Agitation Immoderate laughter Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles ↓ LUDUS	Racing Wrestling Etc. Athletics Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess Contests, Sports in general	Counting-out rhymes Heads or tails Betting Roulette Simple, complex, and continuing lotteries*	Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises Theater Spectacles in general	Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking

N.B. In each vertical column games are classified in such an order that the *paidia* element is constantly decreasing while the *ludus* element is ever increasing.

* A simple lottery consists of the one basic drawing. In a complex lottery there are many possible combinations. A continuing lottery (e.g. Irish Sweepstakes) is one consisting of two or more stages, the winner of the first stage being granted the opportunity to participate in a second lottery. [From correspondence with Caillois. M.B.]

Fig. 2.5 Spelcategorieën van Caillois (2001, p. 36).

Zoals uit de tabel kan worden afgeleid zijn we er hiermee nog niet. Elke spelcategorie kan zich voordoen op een glijdende schaal tussen de twee extremen Paidia en Ludus, die staan voor enerzijds het vrije spel, in de zin van vrije improvisatie en zorgeloze speelsheid of vrolijkheid, en anderzijds het aan regels gebonden spel, met alle verplichtingen, begrenzingen, conventies en verordeningen van dien. Die lijn tussen vrij spel en aan regels gebonden spel kunnen we bij games terugvinden in enerzijds de vrije sand-box-games (GTA, Assassins Creed), en anderzijds in veel actie- en platformgames met een lineair verloop en een reeks verplicht uit te voeren handelingen (Uncharted, Ratched & Clank, Super Mario).

Wanneer Britta Neitzel (2000) de spelcategorieën van Caillois op hun geschiktheid voor videogame-analyse beoordeelt, concludeert ze dat het Ilinx aspect zich nooit voordoet. Volgens haar is het computerspel een onlichamelijk spel. Dat mag tot op zekere hoogte waar zijn, maar het is zonneklaar dat dit Ilinx aspect steeds vaker wordt aangesproken als gevolg van recente interfaceontwikkelingen als dansmatten, Eye-Toys, Wii-Remote, X-box Kinect en PlayStation Move. Daarnaast is het in mijn ogen niet vergezocht om ook de roes van het spel onder de categorie Ilinx te scharen: ik doel dan op de bedwelming,

veroorzaakt door het virtueel rondrennen door kerkers en gangen, over trappen en daken en muren, door het springen en rollen en draaien, het slingeren aan touwen en trapezes, door de wild bewegende camera, en door de huiver en schrik voor griezels. Dergelijke ervaringen zijn onmiskenbaar psychosomatisch van aard, maar het is natuurlijk de vraag of ze ook als zodanig door de gamer worden ervaren.

Caillois' methode om semiotische en verbeeldingsvolle game-aspecten te identificeren is weliswaar richtinggevend, maar biedt onvoldoende precisie om te analyseren en te beschrijven hoe spel, betekenis, verbeelding en mimesis zich tot elkaar verhouden. Daartoe zal ik opnieuw gebruik maken van de semiotiek om te analyseren hoe ludieke game-elementen¹⁸ zich als teken verhouden tot hun referent. Wanneer specifieke spel-categorieën semiotisch en dus referentieel blijken, kunnen we onderzoeken of, en zo ja welke tekenfuncties gamers er aan toekennen om er doeltreffend betekenis aan te kunnen geven. Mijn hypothese is dat de meeste gamers relatief weinig aandacht schenken aan verwijzingen naar de werkelijkheid buiten het spel, maar vooral gespitst zijn op aanwijzingen die benodigd zijn om de game zo goed mogelijk te spelen. De gamer zal zich dus niet snel geroepen voelen tot reflectie op de werkelijkheid, en blijft dan ook gewoon in de heuristische spiraal van de gameplay.

Formele spelelementen

Anders dan de op het eerste gezicht eenduidige voorbeelden die Caillois (2001) noemt bij zijn spelcategorieën (voetbal = agon, roulette = alea), lijken bij veel games en genres meerdere categorieën in een en hetzelfde spel vertegenwoordigd. Bovendien blijven de categorieën van Caillois tamelijk abstract en universeel, wat het niet altijd even eenvoudig maakt ze te identificeren aan de hand van waarneembare, tastbare gameplay-elementen. Het lijkt dan ook zinvol games – nauwkeuriger dan het wat grove onderscheid tussen gameplay en narratief – op te delen in concrete, formele elementen, zodat we in de analyse adequaat kunnen aanwijzen welke elementen gerelateerd zijn aan specifieke spelvormen. Daaruit kunnen we vervolgens afleiden of die specifieke spelvorm semiotisch is, en mogelijk tot verbeelding of zelfs mimesis leidt. Om dit concreet en aanschouwelijk te maken: het rijtje pac-mannetjes onder in beeld bij Pac-Man (Iwatani, 1980), dat aangeeft hoeveel pogingen/levens er nog resten (gerelateerd aan agon), zal nauwelijks tot bewuste semiosis leiden of op onze verbeelding inwerken, een gamesituatie waarin ons alter ego een moreel splijtende keus tussen twee kwaden moet maken zal dat vermoedelijk eerder doen. Denk aan het volgende dilemma uit Fable (Molyneux, 2004), dat ook mimicry veronderstelt: dood het monster dat de marskramer in het woud bedreigt en loop het risico kostbare munitie en levens te verliezen, of negeer de situatie, tegen beter weten in hopen dat de marskramer zich wel weet te redden.

In zijn boek *The Art of Gamedesign, a book of lenses* biedt Jesse Schell (2008) een voor mijn doel bruikbare en inzichtelijke taxonomie van game(play)-elementen. Hij past honderd verschillende 'lenzen' toe om vanuit diverse perspectieven en disciplines haarscherp en geconcentreerd naar het (video)spel en alle daarin voorkomende elementen te kunnen kijken. In eerste instantie onderscheidt Schell vier basiselementen in games:

¹⁸ Ik gebruik ludiek hier niet als speels of lichtvoetig (een ludieke actie), maar in de betekenis van Huizinga, die het woord in de Nederlandse taal introduceerde bij gebrek aan een bestaand bijvoeglijk naamwoord dat uitdrukt 'wat tot spel of spelen behoort' (Huizinga, 1951).

1. *de mechanismen (mechanics), op te vatten als de procedures en regels van het spel. Ze beschrijven het doel van de game, en hoe spelers dat al of niet kunnen bereiken, en waar gamers tegenaan lopen in hun streven dat doel (en de subdoelen) te bereiken.*
2. *het verhaal, oftewel de reeks gebeurtenissen die zich ontvouwt tijdens het spelen*
3. *de esthetiek, uitgedrukt in hoe de game eruitziet, klinkt, ruikt, smaakt, voelt*
4. *de technologie, opgevat als elk materiaal en elke interactie die de game mogelijk maken, zoals potlood en papier, plastic fiches, laserwapens, programmeertaal, kunstmatige intelligentie, algoritmen, scoresysteem, spelplatform, interface etc.*

In deze theoretische verkenning van spelelementen is het opportuun juist die factoren te identificeren die bepalend zijn voor de gameplay, en die vinden we volgens mij bij uitstek in het domein van de spelmechanismen, in de doelen, de procedures en regels, de uitdagingen, de (inter-) acties, de beloningssystemen et cetera.

Voor alle duidelijkheid: het eveneens door Schell als basiselement bestempelde aspect *verhaal* behandel ik in de volgende paragraaf, de *esthetiek* is daar wat mij betreft sterk aan gerelateerd, en hangt ook niet per definitie samen met de wijze waarop het spel gespeeld wordt (wat in deze paragraaf nu juist centraal staat). Het basiselement *technologie* neemt hier een tussenpositie in, omdat het in sommige gevallen wel, en in andere gevallen nauwelijks invloed heeft op de gameplay. Meestal is de technologie echter verstoep onder de zichtbare game-elementen, en speelt het geen directe of zichtbare rol in de ervaring van de gamer. Schell stelt dat (het niveau van) de toegepaste technologie vaak wel een voorwaarde is voor wat er mogelijk is in een game, zoals de representatiewijze van 2D- of 3D- game-omgevingen, de *ragdoll physics* (lappenpop-gedrag van avatars), de razend-snelle bewegingen, de interface, enzovoorts. Mijn motivatie om de technologie minder centraal te stellen is dat de gamer deze functies en opties niet waarneemt als technologie. Zijn beleving ervan krijgt vooral gestalte op grond van zijn oordeel over het realisme van de voorstelling, over de geloofwaardigheid ervan in specifieke gamesituaties, over het pure plezier in de gameplay. Op die manier opgevat moeten we vooral oog hebben voor de formele, concreet waarneembare spelmechanismen, die natuurlijk wel beïnvloed of zelfs bepaald kunnen zijn door de gebruikte technologie.

Een taxonomie van spelmechanismen

Schell onderscheidt in zijn taxonomie van spelmechanismen zes verschillende aspecten: 1) ruimte; 2) objecten, attributen en actuele toestand; 3) acties of handelingen; 4) regels; 5) vaardigheden; 6) kans en toeval.

Met de *ruimte* van de game doelt Schell op de abstracte constructie die het gebied vormt waarbinnen het spel zich afspeelt, ontdaan van alle visuele, grafische en esthetische middelen, teruggebracht dus tot de essentie van de fysieke, mathematisch bepaalde ruimte¹⁹. Bij *ruimte* kun je je volgens Schell afvragen of die discreet of continu is, en dus

¹⁹ Dat dit niet per definitie samenvalt met de 'tovercirkel', zoals Schell hier nog beweert, heb ik al eerder betoogd aan de hand van Copiers onderzoek naar alternate reality games en MMORPG's (Copier, 2007). Zij benadert (online) games en het gameonderzoek vooral vanuit een netwerkperspectief, en concludeert dat de implicaties van het spelen tot ver buiten (de tovercirkel van) het spel reiken, onder meer via interactie of reciprociteit tussen de rollen en activiteiten van gamers en gamende onderzoekers in de spelwereld

uit meerdere afzonderlijke, of uit slechts een aaneengesloten ruimte bestaat; uit hoeveel dimensies de ruimte is geconstrueerd (2D of 3D) en wat voor afmetingen de ruimte heeft; en ten slotte of de speelruimte uit onderscheiden, door muren begrensde vertrekken of locaties bestaat, die al dan niet met elkaar zijn verbonden. Er is weinig fantasie voor nodig om te bedenken hoe gamers daarbij een beroep kunnen doen op hun vermogen mentale representaties te construeren van (de kenmerken van) ruimtes die ze nog niet kennen, en van al wel bekende ruimtes die je maar opnieuw moet weten te vinden (mentale plattgrond), en waar bovendien bij een volgende binnenkomst het (misschien nog onbekende) gevaar op de loer kan liggen.

Bij het mechanisme van *objecten, attributen en toestand* spreken we over de personages, over rekvisieten, fiches, scoreborden, deuren, luiken, kisten, hendels, kortom over alles dat kan worden gezien of gemanipuleerd in de game. Objecten kunnen een of meer attributen bezitten, waarvan bijvoorbeeld de huidige positie er een is, en elk attribuut kan bovendien een bepaalde toestand aanwijzen, zoals de kleur of de actuele snelheid van het object. Een aspect dat daarbij een relatie met de verbeelding van gamers zou kunnen hebben is het al dan niet communiceren van veranderingen in de status of toestand van objecten aan de speler (bv. de nieuwe positie van een bloeddorstig monster in de spelruimte, en de speculatieve voorstelling die de gamer voortdurend over die mogelijke locatie probeert te maken om te overleven).

Waar de objecten de zelfstandige naamwoorden van de gamemechanismen zijn, en de attributen de bijvoeglijke naamwoorden, zijn *handelingsmechanismen* volgens Schell op te vatten als werkwoorden. Hij onderscheidt operationele, doelmatige handelingen, bijvoorbeeld de zetten bij schaak, en resultaat-handelingen, die meer met het grotere, strategische plaatje te maken hebben, analoog aan de handelingen die Ernest Adams verbindt aan tactische en strategische immersie.

De *regels* van een game zijn de meest fundamentele spelmechanismen, aldus Schell, want ze maken alle andere spelmechanismen mogelijk. Aan de hand van Parlett's regelanalyse onderscheidt hij een hele reeks regels, maar met het oog op hun potentie voor verbeelding zie ik als belangrijkste de operationele, over wat spelers doen om het spel te spelen, en de principiële grondregels, die de onderliggende formele structuur van een spel bepalen. De allerbelangrijkste regel betreft volgens Schell echter het doel van een game. Goede gamedoelen hebben drie belangrijke kenmerken, ze zijn concreet, haalbaar en lonend²⁰. Het is niet moeilijk in te zien dat ook deze doelkenmerken voldoende stimulansen voor de verbeelding kunnen bieden, waarbij alleen al de mentale voorstelling van het strategisch bereiken van concrete doelen en de aanverwante beloning een veel voorkomende en essentiële lijkt.

Het *mechanisme van vaardigheden* is door de verschuiving van het perspectief naar de gamer evident geen formeel kenmerk van de game zelf, hoewel Schell het prominent in zijn taxonomie opneemt. Het is in eerste instantie dan ook minder relevant voor mijn verzameling aspecten die de verbeelding mogelijk stimuleren, zeker als het de fysieke vaardigheden als coördinatie en uithoudingsvermogen betreft. Met zowel de

enerzijds en in de echte wereld anderzijds. Ook al is er geen sprake meer van een scherp af te bakenen fysiek gebied of abstracte invloedssfeer waarbinnen de game zich afspeelt (en is de tovercirkel diffuus en ongemarkeerd geworden), er bestaat altijd een mentale spelwereld – in *online multiplayer* games bovendien door velen gedeeld. Die gedeelde ruimte kunnen we naar mijn idee nog steeds als tovercirkel opvatten. Dit trouwens als kanttekening: Schell spreekt hier als designer gewoon over het fysieke gebied.

²⁰ Daar bestaan natuurlijk uitzonderingen op, bijvoorbeeld bij games waar juist het exploratieve uitzoeken van het doel van de game een principiële grondregel is die het wezen van de gameplay bepaalt.

mentale als de sociale vaardigheden lijkt dat echter iets anders te liggen, ofschoon de benodigde vaardigheden natuurlijk worden bepaald door de aard van de toegepaste spelmechanismen, daar eigenlijk een afgeleide van zijn. Niettemin kan het zinvol zijn in de analyse extra aandacht te besteden aan de formele mechanismen die een beroep doen op de mentale vaardigheden van de speler, die volgens Schell vooral betrekking hebben op geheugen, observatie en probleemoplossing. Games worden interessant als de gamer interessante beslissingen moet nemen, en besluitvorming is een wezenlijke cognitieve vaardigheid waarbij ook onze verbeelding wordt aangesproken. Dat laatste kan ook gelden voor de vereiste sociale en communicatieve vaardigheden, die volgens Schell in termen van gamemechanismen wat breder moeten worden opgevat dan het louter vriendschap sluiten, communiceren en mensen beïnvloeden. Het is in games bijvoorbeeld ook van belang om de tegenstander te 'lezen' (proberen te raden wat die van plan is), om iemand te kunnen misleiden en om tot een soepele samenwerking met teamgenoten te komen. Net als bij de mentale capaciteiten is het aannemelijk dat ook de sociale vaardigheden op zeer uiteenlopende manieren de verbeelding van de gamer kunnen aanspreken. Voor beide zal de gamer regelmatig putten uit ervaringen en vaardigheden uit het dagelijks leven, en het daarbij ingezette cognitieve proces van betekenisgeving en verbeelding.

Het mechanisme van *kans en toeval* ten slotte valt onmiskenbaar samen met de spelcategorie Alea van Caillouis, en komt volgens Schell tot uiting in de interactie tussen alle andere mechanismen. Kans en toeval houden onzekerheid, en dus verrassing in, en dat is in zijn visie een wezenlijk onderdeel van ons spelplezier. Hij kent in deze context een belangrijke rol toe aan de waarschijnlijkheids- of kansberekening. Die kan natuurlijk op een tamelijk rationele manier worden ingezet bij typische kansspelen, maar speelt ook een rol in *simulatie- en strategiegames, role playing games, action-adventure games* en *shooters* – op een glijdende schaal tussen rationeel en intuïtief. Schell benadrukt het verschil in daadwerkelijke kansen, en de kansen die er in de perceptie van de gamer bestaan. Hij stelt dat dit verschil van wezenlijke invloed kan zijn op de inschatting van de verwachte waarde of opbrengst van gamehandelingen, en op de balans die de gamer ervaart tussen te nemen risico's en beloning. Opnieuw lijkt het hierbij aan te komen op specifieke vaardigheden van de gamer, vooral om kansen en mogelijkheden in te schatten en te voorspellen. Vermoedelijk zal het mechanisme van kans en toeval onze verbeelding regelmatig aanspreken, al was het alleen maar om je vooraf een levendige voorstelling te maken van de onverhoedse aanval door het bloeddorstige monster dat jou mogelijk pal om de hoek ligt op te wachten, en van de tegenacties die je vervolgens kunt inzetten: vluchten (hoe, waarlangs en waarheen dan?), of vechten (waarmee dan: met blote vuisten, met je zwaard, met je geweer?) enzovoorts.

Semiosis en emotie in het spel

Met behulp van de taxonomie van Schell en de classificatie van Caillouis zou ik in staat moeten zijn tot een game-analyse te komen met betrekking tot de (mogelijk verwijzende aard van) spelmechanismen en spelvormen. Om daarnaast ook het verbeeldende en mimetische karakter van spelaspecten te kunnen onderzoeken – het spel als (artistiek) teken – ga ik te rade bij specifiek daarop toegesneden inzichten en theorieën. Het ligt voor de hand daartoe in elk geval de theorie van Bogost (2007) over procedurele retoriek te gebruiken. Games en de spelmechanismen die daarin worden toegepast hebben in zijn ogen – anders dan bij literatuur of film – een procedureel karakter, in de zin dat de regels bepalen welke handelingen de gamer kan uitvoeren, in welke volgorde en hoe vaak,

en welke opties afwezig zijn. Bogost meent dat niet zozeer het verhaal en de beelden, maar juist die procedurele aard van de gameplay dikwijls verantwoordelijk is voor het uitdrukken van (ideologisch getinte) opvattingen en overtuigingen. Inzicht in de manier waarop spelmechanismen zijn ingericht om procedurele retoriek op te wekken is onontbeerlijk voor de analyse van de referentiële capaciteiten van games.

Een andere invalshoek komt van Salen en Zimmerman (2004), die in hun conceptualisering van games als *spel van betekenis* op het eerste gezicht min of meer vergelijkbare onderwerpen behandelen als die ik al eerder in deze studie aanhaalde (de game als tekengebruik en als teken). In hun opvatting treffen we in games namelijk twee verschillende representatiewijzen aan: games kunnen iets representeren (personages, verhalen, ideeën, objecten), maar zijn zelf ook de representatie van iets (*Mortal Kombat* als man-tot-man-gevecht, *Pong* als tafeltennis, *Go* als strijd om territorium). De speler kan door zijn omgang met het onderliggende regelsysteem nieuwe, tot dan toe nog niet in het spel aanwezige representaties vormen (emergent), en daarmee nieuwe (macro)betekenis creëren. Als resultaat van dat proces kan de *game als representatie* mogelijk aansporen tot bewust tekengebruik, wat mogelijk leidt tot interpretatie in de hermeneutische spiraal. De beschrijving van Salen en Zimmerman vertoont veel overeenkomsten met wat Bogost procedurele retoriek noemt. Niettemin kunnen hun illustratieve voorbeelden als inspiratie en uitgangspunt dienen in mijn gameanalyse verderop in deze studie.

Andere auteurs en theoretici die mogelijk bruikbare opvattingen over betekenisgeving in spel publiceerden zijn onder meer Frasca (2001; 2003), Poole (2004), Newman (2004), Juul (2005), Raessens & Goldstein (2005), Galloway (2006), Cogburn & Silcox (2008), Jones (2008) en Sicart (2009). Waar dat zinvol is zal ik hun inzichten en theorieën nader raadplegen, bijvoorbeeld ten behoeve van de gameanalyses in deze studie.

Emotie

Het werk van cognitivist Grodal (1999; 2003) biedt een boeiend inzicht in de mogelijke effecten van emotie in games. In het perspectief van de fictiefilm refereert hij aan emoties en gevoelens als stimulerende krachten, die niet alleen in relatie tot hun oorzaak beschreven moeten worden, maar ook in relatie tot de rol die ze spelen bij de *motivatie* van mogelijke acties. In tegenstelling tot filmkijkers zijn gamers daadwerkelijk in staat die door emoties gestimuleerde handelingen uit te voeren, waarbij cognitieve processen een belangrijke rol spelen bij de besluitvorming. Grodals benadering sluit aan bij wat Plantinga en Smith (1999) in de inleiding van hun bundel beweren over de relatie tussen film, cognitie en emotie. Cognitiewetenschappers erkennen nu alom dat emoties en cognities samenwerken, waarbij emoties zowel ons brein als ons lichaam op een bepaald doel laten aansturen, en de neiging hebben tot actie aan te sporen om dat doel te bereiken. Plantinga en Smith vragen zich af of de manifestering van bepaalde emotionele reacties afhankelijk is van het feit of we geloven of fictieve gebeurtenissen echt zijn. Dit aspect, dat ik verderop uitvoeriger behandel in verband met realisme, geloofwaardigheid en het gevoel opgenomen te zijn in de fictieve gamewereld, lijken we hiermee dus ook een emotionele component te kunnen toedichten. Anders gezegd, ook onze emotionele ontvankelijkheid raakt mogelijk verstoord als iets in de game ons geloof in de fictionele gebeurtenissen opheft.



The Last of Us

Perron (2005) lijkt op het werk van Grodal voort te borduren, maar richt zich exclusief op emoties bij het gamen, met name op de relatie tussen verschillende typen emotie en de bijbehorende handelingsneigingen bij gamers. Hij onderscheidt prototypische emoties als *interesse* (met de neiging tot aandacht, tot goed observeren en de situatie begrijpen); *plezier of genot* (gerelateerd aan de tendens je gemakkelijk over te geven aan de alles-opeisende handelingen); *bezorgdheid* (met de neiging je voortdurend te richten op het object waar je aan denkt, en dat kan heel goed een non player character zijn waar jij verant-

woordelijk voor bent); *angst* (met de impuls je te verplaatsen, weg te vluchten); *verrassing en shock* (bij de plotselinge verschijning van een monster die je van schrik doet verstijven, waardoor de gameplay stopt); *boosheid of woede* (die strijdbare neigingen opwekt, benodigd om een tegenstander of een monster als lastig obstakel uit de weg te ruimen); *frustratie* (het gevoel van binnen te koken als iets niet gaat zoals jij dat gepland had). Analyse van gameplay-elementen vanuit dit perspectief levert in mijn ogen bruikbare informatie op over emotie in games. Komt het voor dat een gamer overmand raakt door emoties die hem dwingen te reflecteren op de gebeurtenissen, die hem dus uit zijn immersieve toestand de hermeneutische spiraal intrekken om de situatie te duiden, er betekenis aan te geven?

In hoofdstuk drie, *Verbeelding in games door spel*, onderwerp ik een drietal games aan een analyse van ludieke elementen vanuit de hier aangehaalde perspectieven. Dat zijn respectievelijk de RPG *Fable II*, de fps *Bioshock* en de detective-thrillergame *Heavy Rain*. Doel van die analyse van spelelementen is om op basis van de hier aangestipte theorieën een aantal relevante vragen en hypothesen voor het empirisch onderzoek te formuleren.

2.5 Narratieve verbeelding in games

Als ik wil onderzoeken welke rol narratie in videogames speelt bij het oproepen van betekenisconstructie en verbeelding kan ik er niet omheen te definiëren wat we onder vertellen en verhalen verstaan. In de context van het model van de magische cyclus begeven we ons hier dus in de heuristische, ontdekkende spiraal van het narratief, waarvan we volgens Arsenaault en Perron steeds meer te weten komen naarmate de gameplay vordert (figuur 2.6). Zoals ik in de inleiding al aanstipte ben ik benieuwd naar de verbeeldende functie van het verhaal in games. Welke rol speelt de mentale voorstelling van gameverhalen in het betekenisproces, als er al sprake is van zo'n proces tijdens het spelen? Waarin verschilt het opwekken van de verbeelding door het game-verhaal met vergelijkbare processen in lectuur, als talige tegenhanger van entertainment games, of in de amusementsfilm als visuele, niet interactieve tegenhanger? Ook vragen over de geloofwaardigheid van de fictionele, narratieve wereld en de invloed daarvan op de immersie van de gamer kunnen hierbij niet achterwege blijven: kan het verhaal ons doen

vergeten dat we met een representatie te maken hebben? In welke mate beïnvloedt dit de gameplay, ons spelplezier? En ook niet onbelangrijk in deze studie: onder welke condities kan gamenarratie daadwerkelijk tot het opvatten van de game als teken leiden, tot interpretatie van de game als representatie van iets? Met name deze laatste aspecten stel ik in de volgende paragrafen over *Mimesis en realisme* en *Games als amusement en games als kunst* uitgebreid aan de orde. Daarmee is dan (een aantal subvragen van) deelvraag A1 beantwoord.

Verteltheorie

Voor een narratieve theorie die geschikt is voor de in deze studie gestelde doelen ligt het voor de hand op zoek te gaan bij de literatuurwetenschap en de narratologie. Daarin hebben zich, zoals bij veel geesteswetenschappen, de afgelopen eeuw fundamentele veranderingen voorgedaan, dikwijls onder invloed van ontwikkelingen in de maatschappij, de cultuur en de media. De theorieën die in de loop der jaren aldus tot stand kwamen zijn altijd gerelateerd aan de (literaire) teksten waarop ze betrekking hebben. Het is tamelijk zinloos en zelfs onmogelijk een theorie te ontwerpen zonder onderzoeksobject. Wetenschap gaat per definitie óver iets.

Een traditionele, veelvuldig voor literaire teksten toegepaste definitie van verhaal stamt uit het structuralisme, en heeft dan ook vooral betrekking op de systematische samenhang van de verschillende aspecten uit een verhaal. Ofschoon ze voor dit onderzoek naar videogames vermoedelijk niet zomaar een op een is te gebruiken, biedt de definitie wel een primaire afbakening, en een begrippenapparaat dat mij behulpzaam kan zijn bij de analyse. De definitie van Mieke Bal (1990, p. 18) luidt: “Een **verhalende tekst** is een tekst waarin een instantie een verhaal vertelt. Een **verhaal** is een op een bepaalde wijze gepresenteerde geschiedenis. Een **geschiedenis** is een serie logisch en chronologisch aan elkaar verbonden gebeurtenissen, die worden veroorzaakt of ondergaan door ‘acteurs’.

Een **gebeurtenis** is de overgang van een toestand naar een andere toestand. **Acteurs** zijn instanties die handelingen verrichten, ze zijn niet noodzakelijk menselijk. **Handelen** is een gebeurtenis veroorzaken”.

Ryan (2007b) relateert het belang van een eenduidige definitie van het narratief. Niet eens vanwege de argumenten die ik eerder te berde bracht over de tekortkomingen en complicaties van definities als zodanig, maar om de eenvoudige reden dat het volgens haar irrelevant is om te weten of een tekst narratief is of niet. Haar relativering is bovendien ingegeven door de overtuiging dat narrativiteit geen binaire eigenschap van een tekst is: ze acht het – wat mij betreft terecht – niet in overeenstemming met de veelkleurige, diffuse werkelijkheid dat je een tekst mét een specifiek kenmerk verhalend zou kunnen noemen, en zonder die bepaalde eigenschap weer niet. Narratieve teksten vormen in haar ogen veeleer een *fuzzy* verzameling die variabele gradaties van verschillende kenmerken toelaten. Gecentreerd rond prototypische voorbeelden die iedereen herkent als verhalen noemt zij acht condities, onderverdeeld in een viertal dimensies die zich concentrisch dichter of verder weg rondom een kern kunnen bevinden. Het gaat daarbij om drie

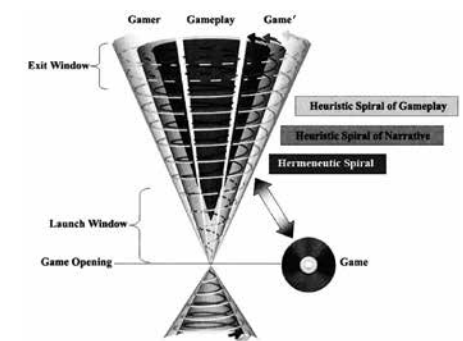


fig 2.6: De magische cyclus

semantische dimensies (de ruimtelijke, de temporele en de mentale) en één formele en pragmatische dimensie, met als primaire voorwaarden: dat het gebeurtenissen bevat die een causale relatie hebben; dat ze worden gepresenteerd als feiten in de verhaalwereld; en dat er sprake is van een betekenisvolle communicatie naar het publiek. Onder de narratieven die aan die voorwaarden voldoen benadrukken sommige de ruimtelijke aspecten, sommige de temporele, en weer andere de mentale, wat volgens haar ook sterk gerelateerd is aan genre.

Ik deel Ryans opvatting dat het mentaal gerepresenteerde verhaal onafhankelijk is van het medium, en neem op grond daarvan aan dat ook gamegenres zijn gerelateerd aan specifieke dimensies, waarmee bovendien wordt ingespeeld op – door conventies gestuurde – verwachtingspatronen van gamers. De voorbeelden die Ryan noemt lijken een op een te vertalen naar mijn analyse: science fiction-verhalen benadrukken volgens haar de ruimtelijke dimensie met hun gedetailleerde constructie van een imaginaire wereld, terwijl thrillers en avonturenverhalen met hun kernaspecten van actie en verandering van toestand vooral gebruikmaken van de temporele dimensie. Door de emoties en motivaties van personages te benadrukken zien we de mentale dimensie volgens Ryan vooral bespeeld worden door tragedie, drama, sentimentele romances, detectiveverhalen en komedies.

Omdat oordelen over fictionaliteit een sterke invloed hebben op wat de lezer wel of niet gelooft, zijn die volgens Ryan veel belangrijker dan oordelen over narrativiteit – een aspect dat in de volgende paragraaf uitgebreid aan de orde komt. Als het omschrijven van narratie al enige cognitieve relevantie bezit, komt dat volgens Ryan vooral omdat haar variabel en diffuus in te vullen definitie vooral mentale handelingen van een meer fundamentele aard beschrijft in plaats van globale oordelen over narrativiteit. Met die mentale handelingen doelt zij dan op wat er gebeurt als de lezer zich afvraagt in welke volgorde de gerepresenteerde gebeurtenissen zich voordoen, welke veranderingen die veroorzaken in de gerepresenteerde wereld, wat die gebeurtenissen (en hun gevolgen) voor de personages betekenen, wat hun handelingen motiveert, en hoe de gevolgen hiervan zich verhouden tot de bedoeling van het handelend personage. Ik onderschrijf Ryans opvatting dat het hanteren van een cognitief perspectief belangrijker is dan het creëren van een elegante en sluitende definitie van narratie. In mijn optiek laten de vragen die zij vanuit dit perspectief formuleert zich bovendien bij uitstek stellen in de analyse van gameverhalen.

Verteller

Interessant voor toepassing in de gameanalyse lijkt hoe dan ook de status van de vertelinstantie. Want wie vertelt er in videogames? Oftewel, en dat is in mijn ogen een betekenisvol aspect in deze studie, op welke wijze krijgt de gamer de noodzakelijke informatie aangeboden die hem in staat stelt een adequate mentale voorstelling van het gameverhaal te vormen? Hoe gaat hij om met de uiteenlopende tekens waaruit hij die narratieve representatie construeert? In sommige games ontvouwt het verhaal zich bijvoorbeeld al spelend, en krijg je als speler – vaak in *cut-scenes* of *cinematics* – de plotwendingen en motivaties voor volgende gebeurtenissen en handelingen van buitenaf door een verteller gepresenteerd. Soms ook krijg je die informatie aangereikt door npc's (non player characters: niet door de gamer te manipuleren personages), soms rechtstreeks, maar ook wel via diverse communicatiemiddelen als gsm of beeld- en geluidsoptions; door informatieborden (vaak met een vraag- of uitroepteken gemarkeerd, en pas toegankelijk na een muisklik), soms vanuit een boek, et cetera. Andere games lijken zowel

verteller als verhaallijn te ontberen, en vragen jou als speler om al navigerend de virtuele omgeving te verkennen. Het lijkt erop dat je dan – als acteur, al handelend de gebeurtenissen veroorzakend – zelf een verhaal creëert. Dit neigt sterk naar wat Henry Jenkins (2004) beschrijft in zijn artikel “Game Design as Narrative Architecture”. Hij plaatst gamenarratie in de traditie van de heldendichten en reis- en science fictionverhalen van Homerus, Tolkien, Jules Verne, Frank Baum en Jack London. In plaats van psychologische karakter- en plotontwikkeling staan daarin vooral de ruimtelijke verplaatsing van de held, exploratie en terravorming centraal. Dat levert volgens hem niet per definitie hoge literatuur op, maar het bevat voldoende narratieve elementen om spannende en onderhoudende verhalen te verschaffen. Het lijkt erop dat Jenkins zich hier exclusief tot de ruimtelijke dimensie beperkt, terwijl gameverhalen zich in mijn ogen even gemakkelijk uitstrekken over andere dimensies, zoals ook het geval is in film en verbale teksten. Niettemin bevestigt Jenkins' argument mijn veronderstelling dat het de moeite waard is te onderzoeken welke narratieve dimensies gameverhalen bespelen, en welke invloed dat heeft op de gameplay, op de verbeelding en mogelijk ook op het aanwakken van artistieke mimesis.

In veel games treffen we combinaties van verschillende ‘vertelvormen,’ narratieve structuur en diepgang aan. Sommige spelscènes hebben een vastomlijnd, door de designer geconstrueerd script, terwijl andere spelfasen of locaties zo'n vooraf bepaald narratief ontberen. Niets weerhoudt de gamer er in die gevallen van om de ruimte tussen de gescripte delen met zijn eigen verhaallijn op te vullen, ongeacht of hij dat nu slechts mentaal of ook daadwerkelijk handelend doet. Bal (1990) laat zien dat ook acteurs (of personages) dikwijls als vertelinstantie dienen²¹, en dat er binnen één en hetzelfde verhaal ook nog eens meerdere vertelinstanties naast en door elkaar kunnen bestaan. Ook dit levert interessante vragen op, in het verlengde van de vragen die Ryan in de vorige subparagraaf aan de orde stelde. Wat gebeurt er precies op cognitief en meta-cognitief niveau met de gamer, wanneer die zich behalve als acteur ook als auteur voelt aangesproken, en verantwoordelijkheid moet dragen voor het plotverloop, en voor de mogelijke gevolgen van zijn keuzes voor spelpersonages of zelfs de gehele spelwereld?

We stuiten hier op een aspect dat door enkele critici als problematisch wordt gezien, namelijk de interactiviteit van het gameverhaal. Hun bedenkingen lijken gestoeld op een nostalgische getrouwheid aan oorspronkelijke definities van het verhaal, die vooronderstellen dat verhalen louter een vooraf vastgelegde, gedetermineerde structuur kunnen bezitten (Aarseth, 1997; Eskelinen, 2001). Het is vooral hun interactieve status waarmee gameverhalen het sterkst afwijken van verhalen in traditionele media (Lee, Park, & Jin, 2006). Omdat die interactiviteit van invloed kan zijn op de wijze waarop de gamer het verhaal waarneemt, ondergaat en interpreteert verdient dit in de analyse onze nauwgezette aandacht. Het moet hier in elk geval duidelijk zijn dat het voor de uiteindelijke mentale voorstelling van het gameverhaal (de verbeelding van de verhaalwereld en van de onderliggende abstracte geschiedenis) weinig uitmaakt of het volledig geprefabriceerd is of deels door de gamer zelf is ingevuld. Hoeveel vrijheid en interactiviteit het gameverhaal ook biedt, er ontstaat hoe dan ook een voorstelling die gamers vrijwel altijd als een min of meer coherente verhaalwereld blijken op te vatten. De mate en diepgang

²¹ Soms ben je als gamer/avatar op grond van je keuzes voor specifieke handelingen en dialogen in staat de loop van de gebeurtenissen (als onderdeel van het verhaal) naar je eigen hand te zetten. In die zin val je als speler deels samen met de verteller (die in talige teksten de enige is die de aard en volgorde van gebeurtenissen bepaalt).

waarin de gamer zijn inbreng, motivaties en keuzes en de gevolgen daarvan steeds opnieuw kan herevalueren en interpreteren hoeven niet onder te doen voor de mentale handelingen die elke willekeurige verhalende tekst vereist (Ryan, 2007a). Vermoedelijk hebben die mentale handelingen bij het interactieve verhaal wel een compleet andere, idiomatische functie of waarde voor de gameplay, en het zijn dan ook precies die aspecten die ik in de analyse boven tafel probeer te krijgen.

Conceptuele scheiding van vorm en inhoud

Wat we ook kunnen zeggen van het strikt hanteren van al dan niet structurele narratieve definities, één aspect is werkelijk essentieel voor de bruikbaarheid bij analyse van videogame-narratie. Ik doel dan op de scheiding van verhaalinhoud en presentatie-wijze; een opvatting die we al bij het Russisch Formalisme tegenkomen (1915-1930), en die later gepreciseerd is door onder meer de Franse literatuurwetenschapper Genette (1988). Conceptueel gezien is het volgens deze laatste namelijk nog nauwkeuriger een driedeling te maken, namelijk die van 1. *story*: het geheel van de vertelde gebeurtenissen (geschiedenis bij Bal, bij anderen ook wel *fabula*), 2. *narrative*: het mondeling of geschreven discours dat de gebeurtenissen vertelt (de weergavevorm: het verhaal bij Bal, bij anderen wel *suyzhet*), en 3. *narrating*: de echte of fictieve handeling die de vertelling produceert (het vertellen; ongeveer de actie van de vertelinstantie bij Bal). Andere disciplines namen deze benadering over, soms genuanceerd en toegesneden op een specifiek gebruiksdoel. Zo zijn de filmwetenschappers Chatman en Bordwell – elk met een verschillende invulling – pleitbezorger van een functionele scheiding in filmnarratie. Chatman (1993) doet dat door het verhaal te splitsen in een discours – het uitdrukkingssvlak – en een plot – het inhoudsvlak. Die splitsing doet zich bovendien voor op twee niveaus: dat van het abstracte verhaal (*Form*), en van de concrete mediale eigenschappen (*Substance*). Bordwell (1985) verdedigt een soortgelijke benadering door in het verhaal een opsplitsing te maken in het abstracte, mediumonafhankelijke *suyzhet* (plot) en de concrete, medium-gerelateerde categorie *style* (de algemene uitdrukkingsmiddelen en -technieken van een bepaald medium).

De mogelijkheid om de *geschiedenis* te scheiden van de *vertelwijze* maakt de letterkundige verteltheorie geschikt voor een genuanceerde en afgewogen analyse van gameverhalen, hun functie en vooral van het effect dat ze uitoefenen op de gameplay en de gamer. De onderliggende geschiedenis blijft bij het spelen continu, zij het latent, aanwezig, en komt gaandeweg steeds meer aan de oppervlakte via een deels door de speler ontdekt, deels zelf geconstrueerd verhaal. Afhankelijk van de keuzes die de gamer daarbij maakt, de richtingen die hij inslaat, de paden die hij kiest, de narratieve informatie die hij ontdekt zal de heuristische spiraal van het narratief steeds verder uitdijen. In een analyse van dit proces kan ik de ideeën van Bordwell en Chatman inzetten om de invloed van de toegepaste representatiestijl op het verbeeldings- en betekenisgevingsproces te achterhalen. Heeft een game in cartoonstijl dezelfde cognitieve en emotionele impact als een fotorealistisch computerspel? Identificeren we ons even makkelijk met een tekenfilm-personage, met onze avatar? Stemmen bepaalde grafische stijlen gamers eerder positief over hun oordeel of een game kunst is, en in het verlengde daarvan: in hoeverre zijn vormgeving en visuele stijl bepalend voor de mate waarin gamers een artistieke inhoud vermoeden, waardoor ze wellicht makkelijker overgaan tot metareflectie?

De hierna uitgebreid te behandelen inzichten over realisme, geloofwaardigheid en transparantie van de voorstelling spelen hierbij een belangrijke rol: welke aspecten

stimuleren ons gevoel van onderdompeling, veroorzaken een *suspension of disbelief*, en doen ons dus mogelijk vergeten dat het om een representatie gaat? Speelt montage daarbij eigenlijk een rol (als je daarvan kunt spreken in een game), mise en scène, camerabeweging, kadering, perspectief, kleurgebruik en belichting? Het zijn stuk voor stuk aspecten die invloed kunnen uitoefenen op het gemak waarmee we opgaan in een filmverhaal of er betekenis aan geven. Maar geldt dat ook voor games?

Denkbare werelden

Ook de inhoud van het gameverhaal is van grote invloed op de aannemelijkheid van de representatie, op de diepgang van onze immersie, en daarmee uiteindelijk ook op het plezier dat we beleven aan de amusementservaring van het gamen. In die context biedt de *possible world*-theorie²² in de uitwerking van Ryan (2001) een in mijn ogen interessant perspectief. Aanvankelijk betreffen Ryan's inspanningen vooral tekstuele fictie, die ze opvat als de oorspronkelijke vorm van Virtual Reality. Mogelijk bruikbaar idee in haar benadering van tekst als wereld betreft het gegeven dat de lezer van mimetische teksten²³ onderscheid maakt tussen het domein van autonome feiten (de actuele tekstuele wereld, die direct uit de tekst wordt opgeroepen) en de domeinen die door de mentale activiteit van de personages worden gecreëerd, zoals dromen, fantasieën, overtuigingen, plannen et cetera.²⁴ Dit lijkt goed te verbinden met de hierboven geconstateerde meervoudigheid van vertelinstanties in games, vooral waar Ryan stelt dat mimetische teksten niet simpelweg een enkele wereld, maar een volledig universum projecteren (de mentale voorstelling in ons brein). In het centrum daarvan bevindt zich de actuele of feitelijke wereld zoals die door de tekst is gerepresenteerd, terwijl we daaromheen een voorstelling creëren op basis van alle gebeurtenissen, handelingen en gedachten van personages. Analooq daaraan kunnen we het gameverhaal opdelen in enerzijds onze (iconische) voorstelling van de fysieke narratieve omgeving (de zichtbare spelwereld, de trajecten die de gamer aflegt, de concrete narratieve aanwijzingen), en anderzijds onze voorstelling van die verhaalwereld op grond van de verbale uitingen van vertelinstanties.

Daarbij kan het interessant zijn het principe van focalisatie uit de narratologie van Bal (1997) te gebruiken. Dat gaat wat verder dan het idee dat de vertelinstantie de geschiedenis vanuit een bepaald perspectief (point of view) uiteenzet: focalisatie is een aspect van de actuele vertelinstantie (die dus ook een personage kan zijn) waarmee die de gebeurtenissen, en daarmee de geschiedenis persoonlijk inkleurt, er een particuliere visie in laat doorschemeren. Het gaat dan vooral om de relatie tussen wat we zien en wat de focalisator ons vertelt. Het mogelijke verschil dat we daarin ervaren kan aanleiding zijn tot interpretatie. Wanneer de heksachtige *Mystic* in *Kameo: Elements of Power* (Rare Ltd., 2005) het elfje *Kameo* opdraagt de *Wotnot* (een wijs boek) op te sporen vergist zij zich door te zeggen dat “het boek enorm waardevol is voor mij, ... voor jou, bedoel ik”. *Kameo* lijkt de verspreking niet op te merken, maar wij, als gamer twijfelen meteen aan haar intenties en integriteit, en interpreteren het gedrag van *Mystic* in het vervolg met een gezonde dosis achterdocht. Via focalisatie krijgen we dus een aanwijzing dat het met de rol die *Mystic*

²² Soms ook *fictional world*-theorie genoemd.

²³ Zoals ik eerder stelde kunnen we ook videogames als mimetische tekst benaderen. Mimetisch refereert hier niet aan artistieke mimesis, dus nabootsing van betekenisprocessen, maar aan semiotische verwijzing naar aspecten uit de werkelijkheid.

²⁴ Zelf zou ik daar nog aan toevoegen: de domeinen die ontstaan op grond van de mentale activiteit van de lezer/gamer, en die niet per se aan de mentale activiteit van karakters zijn gebonden.

volgens de vertelling zou spelen (raadvrouw van Kameo) wel eens anders zou kunnen liggen dan zij ons – en Kameo – op het eerste gezicht wil doen geloven.

Het feit dat de lezer zich volledig kan verliezen in de tekstuele wereld – immersie dus – veronderstelt volgens Ryan dat hij zich bewust is van het onderscheid tussen de wereld van de autonome feiten, zoals hij die uit zijn eigen werkelijkheid kent, en de door personages gecreëerde en ingekleurde fictieve verhaalwereld, met haar eigen feiten en wetten, haar eigen werkelijkheid. De lezer moet bereid zijn zich mentaal in de fictionele, andere wereld te (ver)plaatsen, zich er volledig in onder te dompelen, waarbij zijn bewustzijn volgens Ryan een compleet nieuw universum reorganiseert rondom deze virtuele realiteit. Ryan acht dit proces, dat ze fictioneel hercentreren noemt (*recentering*), fundamenteel voor de fictionele modus van het lezen, een modus waarin de gewaarwording van het medium geheel is weggevalen.

Andere auteurs en theoretici die de ideeën over mogelijke werelden conceptualiseren, en deels ook bepalend zijn voor mijn denken hierover zijn onder andere (Pavel, 1986) en (Bruner, 1986). Wat later geven onder meer (Palmer, 2004) (Martin, 2004), (Bolter & Grusin, 2000), (Murray, 1997) en (Looy, 2005) er een eigen, dikwijls mediagerelateerde invulling aan.

In hoofdstuk vier, *Verbeelding in games door narratie*, gebruik ik de hierboven geïntroduceerde theorieën als uitgangspunt voor de analyse van de drie eerdergenoemde mainstream entertainment games. Zo'n analyse kan niet alleen een ander licht op de theorie werpen, maar moet ook tot enkele hypothesen leiden waarmee ik de bestaande theorieën over gamenarratie, verbeelding en betekenisgeving in empirisch onderzoek kan toetsen.

2.6 Mimesis en realisme

De mimesistheorie verschaft ons inzicht in de wijze waarop de menselijke cognitie zich verhoudt tot de inhoud en de vorm van cultuurproducten (figuur 2.7). Ik doel dan op de

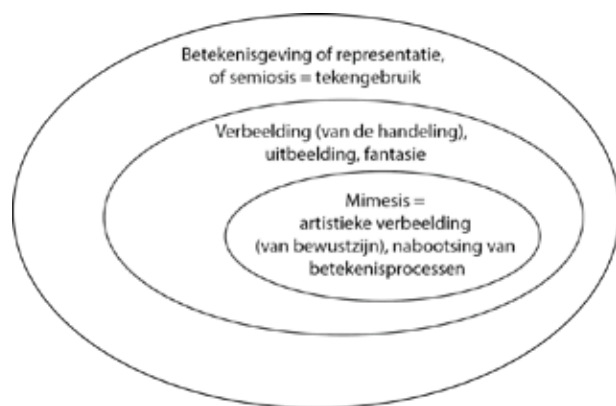


Fig. 2.7 Cultuur, semiosis, verbeelding, mimesis.

referentiële betekenis, het wát van de nabootsing, en op de formele aspecten, het hóe van de nabootsing: welke uitdrukkingsmiddelen zijn gebruikt om de inhoud effectief te representeren. Dit stelt ons bijvoorbeeld in staat specifieke vragen te stellen over het realisme van de nabootsing, wat vooral bij games een belangrijk, controversieel item lijkt te zijn. Maakt het bijvoorbeeld uit of games in grafische zin een realistische nabootsing van onze werkelijkheid laten zien? En zo ja, voor wie dan precies, en met welk effect? Wat zorgt er nu eigenlijk voor

dat we ons gemakkelijk overgeven aan wat er gebeurt? En welke situaties of gebeurtenissen zouden daarbij roet in het eten kunnen gooien, waardoor we de voorstelling plots niet meer geloven, en uit onze onderdompeling of onze *flow* worden getrokken? Om deze

processen in relatie tot verbeelding, betekenisgeving en spelplezier te kunnen onderzoeken moeten we ons eerst verdiepen in de aard van realisme: wanneer kunnen we een representatie nu eigenlijk realistisch noemen? En bedoelen we met realisme dan hetzelfde als wanneer we zeggen dat we de voorstelling geloofwaardig en aannemelijk vinden, en er op grond daarvan volledig in ondergedompeld raken en blijven? Voor een adequate en genuanceerde beantwoording van deze vragen is het noodzakelijk games in betekenis-categorieën op te delen, en uit te zoeken voor welke game-aspecten een realistische voorstelling mogelijk van belang is. Naast de grafische representatie denk ik dan ook aan de gamedialogen, aan het gedrag van *non player characters* (npc's), aan natuurkundige wetten, aan de logica van *quests* en puzzels, aan de balans tussen uitdaging en uitvoerbaarheid, aan het realisme van waardering, beloning en moeilijkheidsgraad. Het gaat hier dus feitelijk om een aantal kernaspecten uit de taxonomie van spelmechanismen van Jesse Schell (2008).

Het is niet ondenkbaar dat een realistische nabootsing van politieke, sociale of ethische vraagstukken uit de echte wereld juist nadelig uitwerkt op het entertainment-gehalte van de gameplay. Die zou namelijk wel eens tot een reflexieve houding kunnen aansporen. Het is een interessante vraag of de gamer daarbij wellicht – in plaats van een amusementservaring – een artistieke ervaring zou kunnen ondergaan, waarbij er artistieke mimesis plaatsvindt in de hermeneutische spiraal van de gameplay.

Artistieke mimesis versus verbeelding in amusement

Eerder al zagen we dat het begrip mimesis een bredere betekenis heeft dan uitsluitend die van het verwante Latijnse woord *imitatio*, oftewel imitatie of nabootsing – van de natuur, van de werkelijkheid of van woordgebruik en stijl in retorische zin. Het is afgeleid van het Griekse woord *mimos*, dat verwijst naar een persoon die imiteert, en naar een specifiek genre voorstellingen gebaseerd op imitatie van stereotiepe karaktertrekken. Als vertrekpunt in zijn verhelderende inleiding over mimesis maakt filosoof Matthew Potolsky (2006) – net als Van der Pol (2005) – een functioneel, maar toch iets afwijkend onderscheid tussen de opvattingen van Plato en Aristoteles – hier voor het gemak gearrangeerd in oppositie geplaatst – die mimesis volgens hem definiëren als respectievelijk 'imitatie van de natuur' en 'imitatie van cultuur' (als resultaat van de menselijke cognitie dus).

Om verwarring te voorkomen is het zinvol in deze studie een duidelijk onderscheid aan te houden tussen de verschillende concepties van mimesis. Enerzijds is er de artistieke mimesis die we onder meer met reflectie en de kunstervaring kunnen verbinden, eerder in detail uitgelegd via het werk van Timo Maran (2003), en schematisch weergegeven in afbeelding 3. Anderzijds hebben we te maken met representaties die primair gericht zijn op, en meestal ook leiden tot een amusementservaring. Een essentieel kenmerk van die laatste is wel dat we door onze betrokkenheid bij de iconisch gerepresenteerde handeling gemakkelijk alles om ons heen vergeten, en volledig opgaan in die voorstelling: een ervaring die gamers dikwijls ondergaan bij het spelen, waarbij immersie, het gevoel volledig te zijn ondergedompeld in de spelwereld doorgaans als een wezenlijke esthetische kwaliteit wordt gezien. Wanneer ik in deze studie refereer aan het begrip mimesis in een andere dan de hierboven aangehaalde artistieke zin, zal ik dat duidelijk aangeven. Veel auteurs doelen met het begrip – ook en vooral via de term *mimetisch* – namelijk louter op nabootsing of imitatie. Van de artistieke vorm – nabootsing of metarepresentatie van betekenisprocessen – is daarbij meestal geen sprake.

Immersie hangt in hoge mate samen met het begrip realisme, niet toevallig een van de hoofdthema's uit Potolsky's *Mimesis*. De betekenis en de interpretatie van dit begrip is volgens hem door de tijd heen voortdurend aan verandering onderhevig. Net als bij de interpretatie van tekens is realisme dus geen statische kwaliteit of intrinsieke eigenschap van verschijnselen: een realistische weergave wordt dynamisch geproduceerd in onze omgang met representaties. In de aristotelische traditie is een kunstwerk realistisch voor zover het niet in strijd is met ons conventionele gevoel voor waarschijnlijkheid – en dat geldt wat mij betreft niet minder voor media-entertainment zoals videogames. Het gaat daarin namelijk eveneens om de criteria die wij – omwille van ons 'geloof' erin, onze overgave eraan – stellen aan een fictieve wereld, zelfs als die dingen beschrijft die nooit hebben bestaan en ook nooit kunnen bestaan in onze eigen werkelijkheid: de voorstelling moet ons hoe dan ook aannemelijk toeschijnen volgens de regels van die fictieve wereld (Potolsky, 2006).

Videogames zijn dé mediateksten bij uitstek waarin fictionele, virtuele werelden worden gepresenteerd die in onze werkelijkheid nooit zouden kunnen bestaan. Het lijkt dan ook opportuun te onderzoeken op welke manier videogames het conventionele gevoel van aannemelijkheid of waarschijnlijkheid bij gamers weten te stimuleren of juist te schenden. Welke consequenties kan dat hebben voor de wijze waarop gamers betekenisgeving en verbeelding inzetten? Oftewel, welk effect heeft dat op hun mentale en cognitieve betrokkenheid, op hun onderdompeling in de gamewereld (een evidente vorm van verbeelding), en uiteindelijk ook op de spelervaring als geheel? Wanneer ga je als speler geloven dat het verhaal of de omgeving echt is? Welke factoren kunnen een activerende rol spelen om immersie te stimuleren, of anders gezegd – en dan hebben we misschien wel de essentie te pakken: wat is er voor nodig om gamers te doen vergeten dat het om een representatie gaat?

Theorieën die meer of minder leidend zijn geweest voor mijn denken hierover, en waaruit ik in dit perspectief eventueel nog diepgaander kan putten zijn afkomstig van Auerbach (2004) (uit 1946), de eerder aangehaalde Gebauer & Wulf (1995), Van Heusden & Jongeneel (1998), Van den Braembussche (2000), Singer & Singer (2005), Bettelheim (1975), Nichols (2006), Donald (2006), (Walton, 1990) en Curry en Ravenscroft (2002). Waar nodig en relevant stel ik hun opvattingen aan de orde, met name in hoofdstuk 3, 4 en 5, waarin ik videogames analyseer op mogelijke functies van realisme bij spel, narratie en artistieke verbeelding.

Systematische analyse van realisme in videogames

Om de functies en effecten van realisme in games systematisch te kunnen analyseren neem ik de indeling van Van Heusden (1998; 2001) over. Die gaat uit van het realisme van de verschillende tekenfuncties, en sluit daarmee naadloos aan op de eerder behandelde semiotiek. Deze aanpak biedt een fijnzinnig en systematisch instrument om de mogelijke functies van realisme in games te doorgronden, en is in mijn optiek een gradatie subtieler dan de nogal grove, oppervlakkige en soms ook eendimensionale argumentaties die gamecritici en -onderzoekers dikwijls inzetten. Zo lijken gamereviewers soms aan te nemen dat een sterkere grafische overeenkomst tussen de gamewereld en onze eigen werkelijkheid ertoe aanzet dat we die gamewereld als realistischer ervaren. En dat lijkt op zichzelf soms al voldoende om de game hoger te waarderen. Het is de vraag of dit picturale (foto-) realisme daadwerkelijk zo'n belangrijke rol speelt in onze opvattingen over

realisme in games, in onze waardering van de gameplay en in onze interpretatie van spel en gameverhaal. Sommige gamerecensenten vragen zich dat trouwens ook steeds vaker af, door ook het realisme van allerlei aspecten van de gameplay in hun oordeel mee te nemen. Zij zijn daarbij wel geneigd realisme nogal eenzijdig te definiëren als de mate van waarheidsgetrouwheid waarin de – meestal natuurkundige – wetten uit de werkelijkheid zijn nagebootst. Dat er ook genuanceerder over wordt gedacht laten Shapiro, Peña-Herborn en Hancock (2006) zien in hun sociaal-psychologische benadering van het begrip realisme, dat volgens hen vooral beïnvloed wordt door onze conceptuele kennis van de wereld, van conventies, van menselijk gedrag en van emoties.

Van Heusden onderscheidt vier vormen van realisme die een rol kunnen spelen bij representatie en mimesis: het realisme van *illusie* (van de iconische representatie); het realisme van de *code* (van de symbolische voorstelling); het realisme van *kennis* (van de indexicale representatie).

Deze drie vormen van realisme vallen samen met het *perspectief van de handeling*, en kunnen voornamelijk worden geïdentificeerd in de heuristische spiralen van gameplay en narratief. Daarnaast kunnen we ook nog kijken naar het realisme van het *betekenisproces* (realisme van tweedeorde-representatie, realisme van de nabootsing van bewustzijn). Deze laatste categorie heeft betrekking op artistieke mimesis en het *perspectief van bewustzijn*, en zal zich op grond daarvan vermoedelijk uitsluitend voordoen in de hermeneutische spiraal. Dit fenomeen werk ik in de paragraaf *games als amusement en games als kunst* nader uit. Bij de analyse moeten we in het achterhoofd houden dat de verschillende vormen van realisme niet scherp van elkaar zijn te scheiden: ze zullen elkaar in werkelijkheid juist dikwijls overlappen en versterken. Het door de gamer ondervonden realisme kan een gevolg zijn van een opeenstapeling van realistische effecten, waarbij een realistische iconische voorstelling ook een realistische symbolische, en misschien ook indexicale voorstelling oproept. Een bedrieglijk echt nagebootste mitrailleur (realisme van illusie) kan – op specifieke wijze ingezet – heel realistisch en geloofwaardig symbool staan voor gewelddadigheid. Maar een grafisch volstrekt onrealistische, sterk gestileerde reeks cartoon-mitrailleurs kan in een bepaalde context ook gemakkelijk worden opgevat als een index van macht, die de structurele verbanden tussen wapenkracht en overmacht haarfijn en realistisch representeert.

Realisme van illusie

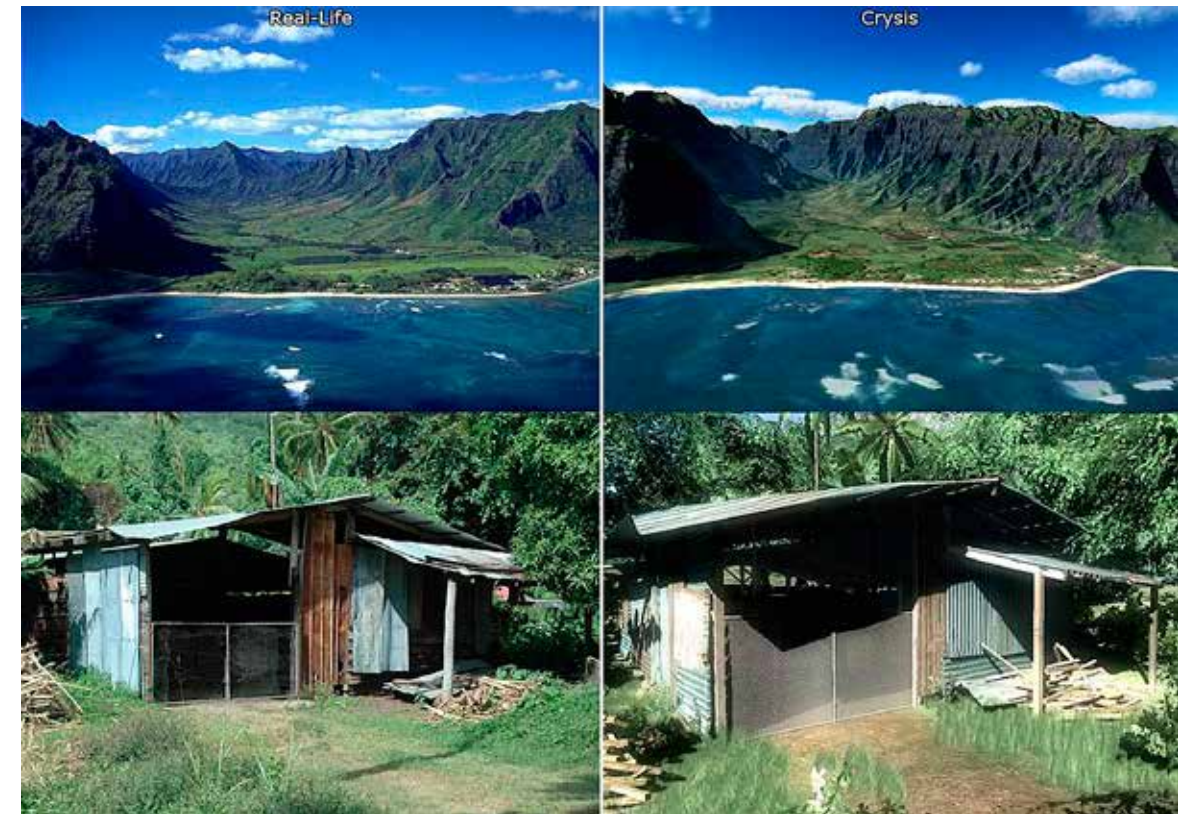
Het realisme van de illusie heeft betrekking op het gevoel van echtheid of waarheid dat de iconische voorstelling van een fictionele wereld in een film, een boek of een game weet op te roepen: hoe meer onze iconische voorstelling van het teken samenvalt met de betekenis ervan – oftewel met datgene waar het naar verwijst –, hoe realistischer we die voorstelling vinden. Omgekeerd kunnen we dus zeggen: hoe realistischer onze iconische representatie van een verschijnsel, hoe minder verschil we ervaren met datzelfde verschijnsel in de werkelijkheid (oftewel: hoe minder we geneigd zijn tot bewust tekengebruik of het opvatten van de game als teken). Merken we helemaal geen verschil meer op, dan is de illusie compleet, en is er alleen nog sprake van onbewust en werktuiglijk tekengebruik. We kennen allemaal wel het gevoel dusdanig door de voorstelling te worden meegenomen dat we de echte wereld om ons heen vergeten en geheel opgaan in de fictieve wereld van de representatie.

Realisme van illusie als conditie voor immersie

Het begrip immersie is nu al enkele malen ter sprake gekomen, vooral als aspect van de amusementservaring. We kunnen in mijn opvatting probleemloos aannemen dat realisme, vooral gedefinieerd als geloofwaardigheid van de fictieve wereld, een onderscheidende factor is voor het gemak waarmee we ons onderdompelen in de fictieve wereld van boek, film of game. We geven ons helemaal over aan de voorstelling, en tegelijkertijd vergeten we dat we met een representatie te maken hebben. Dit is een wezenlijke functie van onze verbeelding: we beelden ons in dat we in eigen persoon in die fictieve wereld aanwezig zijn. Dat gebeurt trouwens zonder enige inspanning: het is een geheel automatisch en onbewust proces naar een toestand waar we als vanzelf inglijden. Het ligt eveneens voor de hand aan te nemen dat dit verbeeldingsproces, die overgang naar mentale immersie bij het lezen op een andere wijze verloopt dan bij het kijken naar film of bij het gamen. Bovendien zijn er kennelijk verschillende vormen van immersie mogelijk, of beter gezegd, er bestaan verschillende motivatoren of juist obstakels, die immersie stimuleren of afremmen. Ryan (2001) benadert het verschijnsel in eerste instantie in relatie tot het lezen van verhalen, waarbij ze *ruimtelijke, tijdruimtelijke, temporele en emotionele immersie* onderscheidt²⁵. Bij ruimtelijke immersie heeft de lezer een intieme relatie met de setting ontwikkeld, inclusief het gevoel daadwerkelijk aanwezig te zijn bij de gebeurtenissen. Tijdruimtelijke immersie betreft de afstand in tijd en plaats tussen de verteller, de geadresseerde (de lezer), én de vertelde gebeurtenissen: hoe kleiner die afstand, hoe sterker of dieper de tijdruimtelijke immersie. Het lijkt erop dat deze afstand bij het gamen doorgaans nihil is. Bij temporele immersie voelt de lezer zich aangespoord door de tekst heen te vliegen, in zijn verlangen te ontdekken wat er met de personages gebeurt. Emotionele immersie ten slotte, heeft eveneens te maken met onwetendheid en spanning over het lot van personages, maar nu gaat het vooral om personages waarmee we ons identificeren, en op grond daarvan een sterke emotionele verbondenheid voelen.

Andere auteurs onderkennen dat aan interactie en spel gerelateerde game-aspecten misschien nog wel meer aanleiding geven tot immersie. Zij laten daarmee ook een wat ruimere opvatting van immersie toe, die in hun visie ook door aandacht, betrokkenheid en concentratie gekenmerkt kan worden. Zo onderscheidt gameconsultant en -auteur Ernest Adams (2004) drie vormen van dit verschijnsel: tactische, strategische en narratieve immersie, waarvan de laatste grotendeels overeenkomt met Ryan's definitie, hoewel Ryan enkele fijnere nuances aanbrengt. Tactische immersie is volgens Adams het opgaan in het hier en nu van de gameplay, wat zich vooral voordoet in snelle actiegames. Het gaat dan om fysieke, onmiddellijke uitdagingen die in een fractie van een seconde zijn te overbruggen. Strategische immersie is van meer verstandelijke aard, en doet zich voor als de gamer het pad naar de overwinning zoekt, of in elk geval de gamesituatie naar zijn hand probeert te zetten. Bij strategische immersie ben je aan het observeren en berekenen, aan het deduceren en concluderen, ben je mentaal overgeleverd aan het oplossen van puzzels en uitdagingen. Deze door zowel narratie als gameplay gestimuleerde fenomenen zullen zeker een rol spelen bij de analyse van spel en verbeelding en verbeelding door narratie in games.

²⁵ In plaats van immersie wordt het begrip *presence* vaak gebruikt om vooral de suggestie van aanwezigheid in een fictieve verhaalwereld of een virtuele 3D-wereld te onderstrepen. Ik gebruik de immersie-categorieën van Ryan (en Adams), omdat ze in mijn optiek meer nuances bieden en een bredere reeks verschijnselen omvatten. Ruimtelijke immersie refereert bijvoorbeeld aan hetzelfde als wat het begrip *presence* beoogt te beschrijven.



Grafisch realisme in games

Grafisch realisme is relatief en variabel

Er zijn verschillende uitdrukkingsmiddelen en vormaspecten waarmee games een iconische voorstelling bij ons kunnen opwekken. Zo krijgen we de virtuele gamewereld en alle personages daarin grotendeels aangereikt in grafische beelden, waarvan we de uiterlijke vorm als meer of minder realistisch kunnen ervaren, afhankelijk van de overeenkomst tussen onze iconische voorstelling van de gamewereld en die van de echte wereld. Er zijn aanwijzingen om juist dergelijke vormen van overeenkomst of identiteit niet meteen ook als een realistische nabootsing te bestempelen. Zo formuleerde Nelson Goodman in 1968 al bedenkingen tegen dergelijke realiteitsopvattingen. Door onze regelmatige omgang met bepaalde weergavestijlen in schilderkunst, fotografie en film raken we vertrouwd met bepaalde normen over wat realistisch wordt gevonden in representaties. Realisme is in Goodmans opvatting relatief, omdat het wordt bepaald door het standaard representatiesysteem binnen een gegeven cultuur op een bepaald tijdstip – een systeem dat voortdurend verandert. Dat een schilderij op de natuur lijkt betekent vaak dat het lijkt op de manier waarop de natuur doorgaans is geschilderd (Goodman, 1976, pp. 37-39).

Het is vast niet toevallig dat Roland Barthes rond dezelfde tijd met overeenkomstige ideeën kwam, waarin hij vooral de nadruk legt op dat conventionele karakter van realisme. Het is slechts één mogelijke interpretatie of specifieke toepassing van bestaande codes. Volgens Barthes vinden we een verhaal pas echt realistisch als de gebeurte-

nissen (representaties van handelingen dus) ‘gemetseld zijn met cement van logica’ dat causale verbanden legt tussen gebeurtenissen of in de persoonlijkheid van personages (Potolsky, 2006, pp. 99–111). Dit laatste versterkt mijn vermoeden dat we realisme in games niet primair moeten zoeken in mogelijke iconische overeenkomsten met onze werkelijkheid, maar veeleer in realisme van symbolisch (code) en indexicaal (kennis) tekengebruik. Ondanks deze relativisering van het realiteits- of werkelijkheidsconcept lijkt het me onvermijdelijk aandacht te besteden aan het – wellicht overschatte – effect van het realisme van de illusie in games. Het belang van het daaraan verwante verschijnsel immersie als plezierverhogende esthetische factor mag in mijn ogen niet worden onderschat.

Andere verschijningsvormen van realisme van illusie

Naast het realisme van de iconische representatie als visuele weergave van de gamewereld, kunnen we iconisch realisme wellicht ook zoeken in de gesproken teksten en dialogen van voice-over en personages, waarmee we een voorstelling van (delen van) het gameverhaal kunnen construeren. Daarnaast krijgt het gameverhaal, en vooral ook onze ervaring daarvan, gestalte door de muziek, de geluiden en de geluidseffecten, die net als stemmen een iconische representatie van klanken vormen. Een realismeverhogend aspect van een weer iets andere orde is wellicht de *force feedback*, in de vorm van vibrerende controllers voor haptische waarneming. Het zou wel eens een tamelijk simpele, evolutionair-biologische oorzaak kunnen hebben dat dergelijke zintuiglijke stimuli bijdragen aan onze ervaring van realisme. Shapiro e.a. (2006) opperen dat de mens zich nog niet evolutionair heeft kunnen aanpassen aan mediagebruik, en daarom nog steeds dezelfde instinctieve reflexen heeft in de omgang met media als in het echt. Als iets eruit ziet als een beer kunnen we nog denken dat het een schaduw is, maar als het ook nog eens net zo klinkt en ruikt en aanvoelt als een beer vinden we die beer al heel wat realistischer. In de hoofdstukken 3, 4 en 5 bepaal ik bij de verschillende game-analyses welke van deze perspectieven op het realisme van iconisch tekengebruik bruikbaar en relevant zijn.

Realisme van de code

Bij het realisme van de code spreken we over een meer of minder realistische representatie van een symbolisch teken: hoe makkelijk herkennen we de conventie? We weten inmiddels dat een symbool als teken staat voor iets anders: het verwijst op conventionele gronden naar een referent. Symbolen zijn dus gevormd volgens afspraken, ontstaan uit specifieke gewoontes en gebruiken in een bepaalde cultuur. Hoe gemakkelijker we conventionele codes in een game herkennen – uitgedrukt in de gebruikte taal, in gedrag, in morele standaarden, in ideologie – hoe eerder we de symbolische representatie als realistisch ervaren. In andere woorden, hoe realistischer de code, hoe sneller we vergeten dat het om een representatie gaat, en hoe dieper onze immersie vermoedelijk zal zijn.

Veel gamers beschikken over een brede – soms ook onbewuste – kennis van de conventies, die ze in hun ervaring met uiteenlopende gamegenres hebben opgedaan: het genre als symbolisch teken dus. Illustratief voor dit verschijnsel is het onderzoek naar ruimtelijke geletterdheid van Celia Pearce (2008), waarin ze refereert aan spelerservaringen rondom de *Myst*-serie, een game die vaak geprezen is om zijn literaire aspiraties. Ervaren *Myst*-spelers herkennen diverse conventies waarmee ze de gameruimte of game-omgeving beter en gemakkelijker kunnen ‘lezen,’ waardoor ze de voor *Myst* en *Uru*

kenmerkende puzzels veel eerder en gemakkelijker herkennen, interpreteren en oplossen dan nieuwkomers.

Filmische en literaire conventies en realisme

Naast de ‘conventie’ om diverse filmgenres en specifieke titels te vertalen naar action/adventure en role playing games (o.a. *Indiana Jones*, *Star Wars*, *Star Trek* en *Lord of the Rings*), zijn er in de games zelf ook specifieke *filmische conventies* te herkennen. Het realisme van de code is daarbij af te meten aan de mate waarin filmtechnische en –esthetische kenmerken als camerabeweging, kadrering, camerastandpunt en –perspectief verwijzen naar conventies uit de (actie-)film.

Iets overeenkomstigs geldt voor de geluidseffecten en de muziek: hoe sterker de gebruikte gamemuziek – steeds vaker exclusief voor een specifieke gametitel gecomponeerd – qua stijl, structuur, orkestratie, dynamiek en andere muziekesthetische aspecten verwijst naar filmconventies, hoe groter het realisme van de code, met alle mogelijke effecten op spelervaring, interpretatie, associaties en mate van onderdompeling. Ook de gebruikte muziekstijl kan symbool staan voor een specifiek gamegenre, net als de grafische vormgeving van een gamewereld symbolisch kan verwijzen naar andere conventionele cultuuruitingen zoals animatiefilms en schilderkunst.

Realisme van de symbolische representatie kunnen we ook ervaren op grond van de mate waarin we het gebruik van literaire stijlfiguren herkennen. Daarbij doel ik op de literaire en filmische conventie dat de betekenis van een bepaalde scène of gebeurtenis symbool staat voor een voorval in een andere scene, voor de algehele betekenis van de game, of voor de mentale staat van een personage, in een metonymische of metaforische relatie. Eerder illustreerde ik dit verschijnsel aan de hand van een *Matrix*fragment, met Neo en de glazenwasser die – overdrachtelijk gezien – Neo’s denkraam reinigt. Daarbij zijn de inzichten van onder meer Mark Turner (1996) en Lakoff en Johnson (1980) verhelderend. Zij maken aannemelijk dat overdrachtelijk conceptgebruik niet louter aan poëtische en literaire doeleinden is voorbehouden, maar fundamenteel is voor het menselijk denkvermogen. We passen dergelijke metaforische betekenisoverdracht dus voortdurend – situationeel – toe in onze dagelijkse bezigheden, puur om te kunnen functioneren en te communiceren binnen de sociaal-culturele kaders met hun eigen, conventionele codesystemen. Naarmate we dergelijke conventionele codes in games makkelijker herkennen en toepassen, zullen we de game zelf ook als realistischer ervaren, en er derhalve ook gemakkelijker in opgaan. En dat lijkt zich bij uitstek voor te doen als we de symbolische referentie realistisch vinden, oftewel als die codes logisch aansluiten op onze denkpatronen en mentale modellen uit de echte wereld.

Ideologische conventies: immersie of afstand en reflectie?

Ten slotte kunnen we games opvatten als ideologische systemen, waarin kan worden gerefereerd aan normatieve, politieke ideeën en ethische conventies in een sociaal-culturele werkelijkheid. Juist dit aspect is steeds vaker onderwerp van debat en onderzoek, omdat met name de transparantie van culturele codesystemen in videogames niet altijd even helder is, net zomin als de intenties van de gameproducent. Vooral *serious games* worden er steeds vaker van beticht een verborgen ideologische agenda te bezitten (Raessens, 2009). Ook de antropologie, de etnografie en genderstudies komen regelmatig met aanwijzingen (of expliciete voorbeelden) van ideologische preoccupatie in commerciële amusementsgames, bijvoorbeeld waar het gaat over de representatie van vrouwen

in games, over de dominantie van blanke personages, of over het propageren van militair geweld.

Salen en Zimmerman (2004) refereren aan entertainment games wanneer ze zich afvragen wat er gebeurt als we videogames als vorm van culturele representatie benaderen, als objecten die hun culturele context reflecteren. Het is in hun opvatting niet ondenkbaar dat er in games een vorm van culturele retoriek wordt ingezet om de gamer te informeren over, of te beïnvloeden met ideologische denkbeelden. Games reflecteren de waarden uit de maatschappij en de cultuur waarin ze worden gespeeld omdat ze onderdeel zijn van die samenleving zelf, en de retoriek waarvan ze gebruik maken kan op een bewust of onbewust niveau in een game zijn verwerkt. Het kan in het licht van het realisme van de code dus zinvol zijn een oog te ontwikkelen voor de methodieken waarmee dergelijke culturele retoriek in games wordt verwerkt. Een mogelijk daartoe in te zetten systematiek ontlent Salen en Zimmerman aan de spelretoriek van Sutton-Smith (1997), met categorieën als *spel als ontwikkeling*, *spel als lot* en *spel als macht*.

In dit perspectief vinden we een interessante visie bij de eerder aangehaalde Ian Bogost (2007), die in zijn boek *Persuasive Games, the expressive powers of videogames* eveneens de inzet van codes en de daartoe gebruikte strategieën onderzoekt. Games zijn net als film of literatuur culturele vormen, die echter op grond van hun afwijkende representatieve modus, namelijk hun *procedurele karakter*, een andere benadering vereisen om hun *procedurele retoriek* te kunnen identificeren. Deze overredingskunst is niet gebaseerd op traditionele expressieve middelen zoals het gesproken woord, teksten, afbeeldingen en bewegende beelden. Het zijn volgens Bogost juist de op regels gebaseerde representaties en interacties die games een unieke vorm van overtuigingskracht verlenen. Net als bij de hiervoor aangehaalde inzichten kom ik later nog uitgebreid terug op zijn theorie, die hij met veel concrete voorbeelden uit recente games illustreert.

Realisme van kennis

Als we gameverhalen of spelelementen als indexicaal teken opvatten, ervaren we die als realistisch wanneer de index in overeenstemming is met de werkelijkheid waar het teken naar verwijst. Zoals ik eerder benadrukte ligt de essentie van de index niet in het 'aanwijzen' van causale of fysieke relaties, maar vooral in het feit dat dit teken kennis biedt over structurele verbanden tussen verschijnselen. Een indexicaal teken refereert aan het domein van de feiten en wetten die ons bekend zijn. Hoe meer gelijkenis een cultuurtekst vertoont met de feiten, wetten en theorieën uit de ons omringende werkelijkheid, hoe meer we die tekst als realistisch, en dus als geloofwaardig beschouwen. En als we de in een videogame gerepresenteerde kennis aannemelijk en realistisch vinden, wordt het medium transparanter voor ons, valt het besef van mediatie weg, en laten we ons er gemakkelijker door meevoeren.

Op grond van inzichten die geïnspireerd zijn op *possible worlds* of *fictional worlds*-theorieën neigen filosofen, cognitiewetenschappers en literatuurwetenschappers echter steeds meer naar een wat afwijkende invulling van het begrip realisme (Bruner, 1986; Goodman, 1968; Goodman, 1984; Herman, 2002; Looy, 2005; Pavel, 1986; Ryan, 2001). Voor onze beoordeling van het realistisch gehalte van literatuur, een film of een videogame doet het er in feite niet toe of die tekst waar is in onze werkelijkheid, of fictioneel, en dus een wereld kan tonen die compleet afwijkt van onze werkelijkheid. Een verzonnen tekst kan toch realistisch zijn, ook al schotelt het ons omgevingen, wezens en gebeurtenissen voor die we nooit in de ons bekende wereld kunnen aantreffen. We laten ons oordeel over

realisme dus vooral afhangen van ons geloof of iets mogelijk is in de gerepresenteerde fictionele wereld, en niet van het waarheidsgehalte van de tekst.

Vormen van indexicaal realisme

Omdat de index ons dus voornamelijk kennis verschaft kunnen we deze vorm van realisme ook wel realisme van de kennis, of cognitief realisme noemen²⁶. Maar over welke typen kennis hebben we het dan in feite als we over games praten? Onze aandacht zou daarbij gericht kunnen zijn op theorieën, op modellen van de werkelijkheid, op wetmatigheden. Het ligt bijvoorbeeld voor de hand blindelings aan te nemen dat een getrouwe nabootsing van natuurkundige wetten uit de echte wereld de realistische ervaring van een game versterkt. Zoals we echter nu weten vanuit de in mijn ogen aannemelijke *possible worlds*-theorie is die relatie met de werkelijkheid in feite niet noodzakelijk. Steven Poole (2004) lijkt ook vanuit dit perspectief te spreken wanneer hij veronderstelt dat er in veel games bewust aan die wetten is getornd, en dat een onrealistische nabootsing van fysieke wetten juist noodzakelijk is voor een acceptabele en aangename gameplay.

Realisme van kennis over de gameplay

Misschien is het goed om op deze plek nog eens nadrukkelijk te wijzen op het essentiële onderscheid tussen enerzijds de index die naar de echte wereld verwijst, en anderzijds de index die primair kennis over de gamewereld zelf verschaft. De gamegerelateerde, en dus meer traditioneel te interpreteren index als aanwijzing herkennen we dan in de uiteenlopende instructies over wat er van ons wordt verwacht, hoe we ons moeten gedragen, welke missie we moeten oppakken, welke richting we moeten nemen, hoe we naar een volgend level komen et cetera. Deze indices bieden ons kennis die benodigd is om het spel (beter) te kunnen spelen, en zullen we dus ook aantreffen in de heuristische spiralen van gameplay en narratief. Steven Poole laat zien dat we dergelijk indexicaal tekengebruik zelfs in de meest eenvoudige games als Pac Man tegenkomen. De rij kleine pac-mannetjes onder in beeld, buiten het gamekader, vormt als groep een index van kwantiteit, die via zijn indexicale functie aangeeft dat de hoeveelheid gele diskjes overeenkomt met, of een indicatie is voor het aantal pogingen dat de gamer nog rest. Een andere index met een dubbele functie vinden we volgens Poole in de dikkere stippen nabij de hoeken van het doolhof, die door hun grotere omvang meer waard zijn om op te eten dan de kleinere waar het doolhof vol mee zit: de gamer verdient er 50 punten mee tegenover 10 voor de gewone.



Pac-Man

²⁶ In dat licht zouden met name serious games, en binnen die categorie educatieve games zich bij uitstek lenen voor een analyse van indexicaal tekengebruik, omdat het daarbij per definitie gaat om het aanleren van kennis via spel en verhaal. In deze studie beperk ik mij echter tot entertainment-games, die niet primair gericht zijn op kennisoverdracht, maar die ons niettemin verschillende vormen van kennis (over de werkelijkheid) zouden kunnen verschaffen – zij het misschien niet doelgericht en –bewust.

Maar dat er verband bestaat tussen schaarste, omvang en meerwaarde is niet de enige indexicale kennis die het ons verschaft²⁷, de dikke stippen dienen eveneens als *power-ups*. Eet onze happende pizza er eentje op dan zijn de rollen ineens omgedraaid, en ben jij de jager en de geesten de prooi. Ook daarmee beschikken we over kennis die onze positie en ons functioneren in de game versterkt (Poole, 2004). In dit perspectief kunnen we de vraag stellen of realisme van kennis – wat we vaak werktuiglijk herkennen en toepassen – de illusie, en daarmee de immersie daadwerkelijk in stand houdt en versterkt.

Conclusies en vervolgvragen over mimesis en realisme

Realisme in games lijkt een belangrijke invloed uit te oefenen op onze ervaring van de gameplay en ons spelplezier, ongeacht op welk type realisme onze aandacht valt (of eigenlijk juist niet valt). Zowel het realisme van de illusie, van de code als van de kennis hebben elk hun specifieke effect op de geloofwaardigheid en aannemelijkheid van de gerepresenteerde handeling, en daarmee ook op het gemak waarmee we er in ondergedompeld raken en blijven. Omdat dit dikwijls als een van de belangrijkste esthetische aspecten van gameplay wordt gezien lijkt het relevant om juist hier aandacht aan te besteden in het empirisch onderzoek. In de game-analyses zal ik nagaan hoe de verschillende vormen van realisme onze betekenisgeving en verbeelding mogelijk beïnvloeden, waarbij ik ernaar streef enkele hypothesen te formuleren.

Maar eerst ga ik in de theoretische paragraaf over gameplay als kunstervaring verkennen op welke manier artistieke mimesis zich kan voordoen bij het gamen. Daartoe lijkt juist distantie te zijn vereist, een mentale afstand om te kunnen reflecteren op de gamewereld als spiegel van de werkelijkheid, of nauwkeuriger gezegd, als spiegel waarin we een betekenisproces proberen te ontcijferen. Daarbij glijden we de hermeneutische spiraal in, en gaan we over tot interpretatie. Dergelijke (artistieke) reflectie lijkt ons juist weer uit de immersieve staat te trekken die we zo plezierig achten bij het gamen. Nodigen sommige games ons daar meer of sterker toe uit dan andere? En is de doorsnee gamer wel bereid daar op in te gaan, of is een dergelijke interpretatieve houding voorbehouden aan professionele gamecritici en onderzoekers?

Interessant is wellicht ook de vraag of mimesis in videogames iets blijvends teweegbrengt bij de speler. In het ‘gewone’ leven leren we vrijwel alles wat we weten, wat we kunnen en wat we doen door anderen te imiteren. Die mimetische basis van menselijk denken en handelen roept boeiende vragen op ten aanzien van gamen in het algemeen, maar zeker ook met betrekking tot de nabootsing van betekenisprocessen in videogames. Speelt het spelen van games bijvoorbeeld een rol bij de vorming van een identiteit, of meten we onszelf alleen tijdelijk een (andere) identiteit aan? Leggen we bij keuzes ten aanzien van pech, geluk, leven of dood van gamepersonages onze morele mantel af, of trekken we die juist aan? Hoe makkelijk onderscheiden we in deze kwesties realiteit van fictie, en hoe relevant is dat onderscheid? En ten slotte de in mijn ogen misschien wel meest intrigerende vraag, zijn games in staat ons een andere kijk op de ons omringende werkelijkheid te verschaffen?

²⁷ Het verwijst ook naar de economische wetten uit de echte wereld, en vertoont in die zin een zekere mate van realisme van kennis, een realisme dat we ook in meer of mindere mate in de game zelf ervaren wanneer de meerwaarde-functie consistent is doorgevoerd. Doorbreken van deze in-gameconventie tast het realisme van de kennis op onaanvaardbare wijze aan, en kan het gevoel van immersie verbreken.

2.7 Games als amusement en games als kunst

Voor ik inga op de onderscheidende kenmerken van amusement en kunst refereer ik aan het citaat van Warren Robinett, over het kunstzinnige karakter van videogames. Onder alle ironie is hij er zelf heilig van overtuigd, net als veel andere gamedesigners, critici en wetenschappers. Maar waarom zouden we videogames als kunstvorm moeten beschouwen? In welke hoedanigheid en op grond van welke argumenten precies? En wat bedoelen de advocaten van deze visie dan precies met kunst? Je hoeft je niet uitgebreid in de polemische teksten te verdiepen om te concluderen dat de begrippen kunst, esthetiek en artistiek vaak ten onrechte als synoniemen worden gebruikt. Ook lijkt vaak te worden verondersteld dat het voor iedereen duidelijk is wat met de term kunst wordt bedoeld. Auteurs die de kunstzinnige aard van games uitdragen doen meestal uitspraken in de trant van: *het is door een kunstenaar gemaakt*, of: *het lijkt op film*, en *film is kunst*, of: *het spelen van deze game produceert esthetische ervaringen*, of: *het is net zo mooi als kunst*, of: *het wekt dezelfde emoties op als kunst*. Dat dergelijke uitspraken een theoretisch en empirisch fundament ontberen hoop ik in de volgende paragrafen aan te tonen.

Dat kunst niet per se mooi hoeft te zijn weten we al sinds het modernisme en het post-modernisme: het gaat in de nieuwere kunst vaak primair om zeggingskracht. Waarmee ik ook weer niet gezegd wil hebben dat kunst niet mooi *kán* zijn: in tegendeel, er is ook veel kunst die een wonderschone verschijningsvorm koppelt aan een indringende, urgente boodschap. Waar het mij hier om gaat is dat er zowel bij gamedesigners en gamecritici als kunstfilosofen en cultuurwetenschappers geen duidelijke overeenstemming lijkt te zijn over het wezen van de kunst of de kunstbeleving.

Daarnaast kan er gemakkelijk verwarring ontstaan over de effecten en de aard van de ervaring bij serious games of entertainment games met serious game-eigenschappen, en de aard van de kunstervaring bij het gamen. We moeten er bijvoorbeeld voor waken allerlei didactische aspecten voor kenmerken van de kunstervaring aan te zien. Wezenlijk voor het verschil tussen die twee lijkt me dat de kunstervaring per definitie een representatie van bewustzijn inhoudt, een perceptie van betekenisprocessen, terwijl de didactische ervaring volstaat met een cognitieve representatie, gericht op iconische nabootsing van culturele codesystemen, van bestaande modellen, van kennis en gedrag. Wiskunde leren vereist geen betrokkenheid bij een bewustzijn, bij het persoonlijke perspectief van degene die de wiskundige formules bedacht, zoals ook het bestuderen van biologie of aardrijkskunde niet per definitie het ervaren van een betekenisproces vooronderstelt. Om het nog wat scherper te stellen: een kunstervaring *kán* didactisch zijn, maar een leerervaring hoeft geen artistieke verbeelding te genereren.

Aan de productiekant speelt ook het verschil in intentie een rol. Kunst heeft niet als doel en enige uitgangspunt om mensen iets bij te brengen, terwijl dat per definitie het primaire uitgangspunt van de didactiek is. Didactiek betreft methodieken die primair zijn gericht op de overdracht van kennis, vaardigheden, leerinhouden en attitudes. Kunst kan daarentegen worden opgevat als dat wat door mensen is gemaakt met de vooropgezette bedoeling de menselijke zintuigen én de geest te prikkelen. Het is niet uitgesloten dat didactiek eveneens de zintuigen én de geest prikkelt, maar dat hoeft niet te leiden tot mimesis, tot een metareflexief proces waarin een betekenisproces wordt gereproduceerd. Deze nog zeer globale omschrijving zal ik later verder uitdiepen en nuanceren, maar voor nu is het voldoende om het onderscheid te illustreren.

In deze paragraaf hoop ik vooral tot een eenduidige omschrijving en afbakening te komen van wat ik onder amusement versta, en wat onder kunst en de kunstervaring.

Daarnaast probeer ik te achterhalen via welke eigenschappen games in staat zijn een entertainmentervaring of een kunstervaring op te wekken.

Kunstopvattingen door de eeuwen heen

Een terugblik op tweeduizend jaar kunstfilosofie vertelt ons dat kunstopvattingen altijd afhankelijk zijn van het perspectief dat iemand, de maatschappij of de kunstwereld op een bepaald moment inneemt ten aanzien van kunst. Deze uiteenlopende perspectieven zijn tot stand gekomen onder wat kunstfilosoof Stephen Davies (1991) identificeert als de drie belangrijkste theoretische benaderingen van kunst: het functionalisme, het proceduralisme (en daarbinnen het institutionalisme) en de intentionele benadering. Aanhangers van het functionalisme geloven dat kunst een of meer specifieke functies in, of effecten op de maatschappij uitoefent die ook werkelijk onderscheidend zijn voor kunst. Het proceduralisme impliceert dat een kunstwerk noodzakelijkerwijs volgens bepaalde regels en procedures tot stand dient te komen. Als subcategorie van de procedurele benadering veronderstelt de institutionele opvatting dat iets een kunstwerk mag worden genoemd wanneer een binnen de kunstwereld gerespecteerd en daartoe gemachtigd persoon het als kunstwerk bestempelt²⁸. De intentionele benadering ten slotte betoogt dat de bedoeling van de kunstenaar bepalend is voor de receptie en interpretatie van kunstwerken. De intentie van kunstenaars is dan beslissend voor de classificatie van kunst en het vaststellen van wat de belangrijke esthetische eigenschappen zijn. Ik onderstreep én onderschrijf graag Davies' voorkeur voor de procedurele benadering, en vooral de institutionele invulling daarvan, omdat hij erop vertrouwt – en ik volg hem daarin – dat de altijd veranderende kunstwereld de sociaal-culturele evolutie op adequate wijze respecteert en beantwoordt. Een gepaste benadering van kunst en hoe zij bevredigende ervaringen zou kunnen of moeten verschaffen, wordt altijd gereguleerd door inter-persoonlijke conventies, en die conventies zijn voortdurend onderhevig aan verandering. Ergo, de conventies en overtuigingen over wat wij kunst noemen, wat kunst doet of wat kunst betekent zullen hoe dan ook van tijd tot tijd veranderen. In die zin is het niet op voorhand uit te sluiten dat bepaalde (typen) videogames uiteindelijk worden opgenomen in de artistieke canon. Zagen we niet al eerder een soortgelijke ontwikkeling bij een andere mediavorm die ooit ook louter als vermaak was bedoeld: de film?

De kunstervaring centraal

Wat er ook verandert in de kunst en onze conceptie ervan, een specifiek fenomeen lijkt in vrijwel alle opvattingen terug te komen: het al eerder behandelde *mimesis*, dat kunst benadert als een vorm van nabootsing. Kunstfilosoof Van den Braembussche (2000) laat zien dat mimesistheorieën – de eerste vormen van kunstbeschouwing zoals Plato en Aristoteles die ontwikkelden – in vrijwel alle latere kunstopvattingen zijn terug te vinden: kunst als nabootsing van een zintuiglijk waarneembare werkelijkheid. Pas in de twintigste eeuw komt daar (tijdelijk) een eind aan als het poststructuralisme deze nabootsingstheorie verguist en verbant uit het denken over kunst: representaties zijn in deze postmoderne visie niet gegrond op een overeenkomst of identiteit, maar verwijzen naar (het onderscheid met) andere representaties, en hebben daarmee geen grond of houvast meer in de maatschappelijke werkelijkheid. Daarna komt er via Jean-Francois Lyotard en zijn zogeheten kantiaanse wending een kunstvisie in zwang die niet het kunstwerk, maar

²⁸ Dat kan wat mij betreft ook een groep kunstenaars, experts en ingewijden betreffen, zoals een adviesraad of comité.

de kunstervaring centraal stelt. Ook de befaamde kunsthistoricus Gombrich (1961) en de niet minder invloedrijke filosoof Goodman (1974) zijn schatplichtig aan Immanuel Kant (1724-1804) in hun al eerder geformuleerde kritiek op de heersende nabootsingstheorieën. Die kritiek is geïnspireerd op de fundamentele vraagtekens die Kant (2009) plaatst bij de tot dan toe (rond 1780) veronderstelde passiviteit van ons waarnemingssysteem: registreert onze geest de werkelijkheid louter via de empirische waarneming, of voegen we daar zelf iets aan toe om die werkelijkheid te kennen? Lyotard hecht in dit perspectief een primair belang aan Kants *reflexief oordeelsvermogen*, en verwerkt dit tot een definitie van het *esthetisch oordeel*, waarmee niet meer het kunstobject zelf, maar de *ervaring* van kunst centraal komt te staan²⁹.

Deze paradigmatische visie geeft ons weliswaar nog geen eenduidig beeld van wat we nu onder kunst moeten verstaan, maar ze bevestigt en versterkt wel mijn indruk dat hedendaagse kunstopvattingen de kunstervaring zelf als essentieel bestempelen. Schoonheid, het esthetische, maar ook het artistieke zijn dus geen intrinsieke eigenschappen van een object, maar is iets dat we zelf tot stand brengen via de conventionele begrippen die we er in onze geest aan verbinden (Kant) en/of op grond van de symbolische waarde die we er aan toekennen (Goodman), kortom in de beleving zelf en het interpretatieve proces dat daarmee gepaard gaat.³⁰

Esthetiek versus artistiekiteit

Om helderheid te scheppen in het esthetiek-artistiek-discours stel ik voor een enigszins aangepaste terminologie in te voeren, die in mijn opvatting nauwkeuriger overeenstemt met wat mensen intuïtief bij die begrippen voelen. Esthetiek wordt altijd met schoonheid vereenzelvigd, terwijl we eenvoudig kunnen vaststellen dat kunst niet altijd mooi hoeft te zijn, en zelfs gevoelens van onlust kan opwekken: de kunstervaring is niet per definitie plezierig. Het daaraan verwante begrip *esthetica* omvat doorgaans een per kunstvorm vastgestelde normatieve reeks criteria om de esthetische en soms ook artistieke kwaliteit van kunstobjecten te beoordelen³¹.

Stephen Davies (2006) biedt een wat mij betreft plausibel onderscheid tussen wat esthetisch en wat artistiek is. Hij stelt dat *esthetische eigenschappen* doorgaans gekarakteriseerd worden als

“objective features perceived in the object of appreciation when it’s approached for its own sake. Their recognition does not depend on information about the circumstances under which the item was made or about its intended or possible functions”

(Davies, 2006, p. 53).

²⁹ Natuurlijk valt hier veel meer over te zeggen, bijvoorbeeld over de rol van het transcendente, sublieme in het esthetisch oordeel, en de rol die Lyotard hiervoor ziet in de postmoderne samenleving. Het voert te ver om daar op deze plek uitgebreid op in te gaan.

³⁰ In de lijn van Kant, Lyotard, Peirce, Gombrich, Goodman cs. kunnen we inmiddels gevoeglijk aannemen dat geen enkel object in onze waarneming objectieve, intrinsieke eigenschappen kan bezitten – zoals ook bij tekens het geval is.

³¹ Om misverstanden te voorkomen wil ik krachtig benadrukken dat ik geen esthetica of poëtica probeer te formuleren, met een opsomming van de formele esthetische kenmerken en criteria waarmee we de kwaliteit van een kunstuiting kunnen beoordelen. Het gaat mij er vooral om de kwintessens van de kunstervaring enerzijds en van de entertainmentervaring anderzijds te bepalen.

Davies maakt aannemelijk dat de *artistieke eigenschappen* vooral betrekking hebben op de *inhoudelijke boodschap* van kunstwerken, die we volgens veel kunstfilosofen ook weer niet helemaal los kunnen zien van de esthetische eigenschappen.

Ik ga in deze studie met Davies' opvatting mee dat de artistieke eigenschappen van kunst of literatuur gerelateerd zijn aan het wát van de referentie, terwijl de esthetische kenmerken bepaald worden door het direct waarneembare hóe. Alle kunst, alle literatuur verwijst naar iets buiten zichzelf, naar iets uit de werkelijkheid, en de betekenis van die verwijzing wordt vooral gecreëerd in de ervaring, in de artistieke interpretatie. Ik zal bij beschrijvingen en analyses van de kunstervaring in het vervolg dan ook spreken van een *artistieke* ervaring. Daarmee impliceer ik meteen ook dat een *esthetische* ervaring zich eveneens kan voordoen in de omgang met entertainment, of welbeschouwd met alle verschijnselen die een schoonheidservaring kunnen veroorzaken. Zoals hiervoor al opgemerkt bestaan de artistieke eigenschappen niet onafhankelijk van de esthetische, van de zintuiglijk waarneembare kenmerken van een kunstwerk. Die esthetische kenmerken vormen de drager, de motor, de uitdrukkingvorm van de artistieke inhoud, en het karakter van die kenmerken kan in belangrijke mate bepalend zijn voor de wijze waarop en de mate waarin de referentiële inhoud toegankelijk wordt voor de beschouwer. Je zou kunnen beweren dat een kunstwerk geslaagd is als de esthetische, zintuiglijk waarneembare kenmerken er op gericht zijn het wat van de referentie op meer of minder verholde wijze kenbaar te maken, en een metacognitief proces op gang brengen.

Entertainment of kunst?

In de inleiding onderkende ik al dat videogames primair bedoeld zijn als entertainment, dat games vooral worden gespeeld om hun amusementswaarde. Als we willen weten of games daarnaast in staat zijn artistieke ervaringen op te wekken staan we voor een ingewikkelde taak: we moeten namelijk helder krijgen waarin de artistieke ervaring precies verschilt van de amusementservaring. Daartoe zal ik eerst moeten identificeren wat een entertainmentervaring kenmerkt, en wat een artistieke ervaring. Nu ben ik hiervoor al wat uitgebreider ingegaan op het artistieke mimesisproces, onder andere via de semiotische theorie van Maran, waarin duidelijk werd dat de artistieke ervaring primair een nagebootst en gespiegeld betekenisproces is. Voor ik daar straks in de vergelijking op terugkom, ga ik eerst in op de mogelijke definiëring van, en theorievorming rond entertainment en de entertainmentervaring.

Ed Tan (2004) voert drie wezenlijke kenmerken van die ervaring aan. Hij ziet de entertainmentervaring voor alles als een emotionele ervaring die gekenmerkt wordt door plezier – dat voor een belangrijk deel opgewekt lijkt te worden door een uitdaging en de beloning die mensen ervaren door het bedwingen ervan. Bovendien is de aandacht altijd buitengewoon geconcentreerd: entertainment houdt in dat je geboeid bent. Als derde kenmerk noemt Tan de vrijblijvendheid van de ervaring, in de zin van niet-verplichtend: verantwoordelijkheid, zorg en risico staan op gespannen voet met entertainment. Plezier moet echter altijd de boventoon blijven voeren, anders kan er geen sprake zijn van entertainment. Naast deze kenmerken lijkt Tan met zijn opvatting over de complexiteit van entertainment een perspectief te willen bieden om de kunstervaring van een entertainmentervaring te kunnen onderscheiden. Hij veronderstelt namelijk dat er bij een stijgende complexiteit voor iedereen een punt komt waarop plezier verdwijnt. Aan het eind van de schaal van complexiteit – in zijn model de verticale y-as – kan entertainment volgens hem vloeiend overgaan in kunstbeleving, waar plezier weliswaar nog wel een rol

speelt, maar waar zich ook andere vormen van intrinsieke motivatie aandienen³². Een beginpunt, dus een minimum aan complexiteit, is volgens Tan nauwelijks aan te wijzen, maar het is duidelijk dat wanneer we er geen enkele moeilijkheid in herkennen, we er ook niets aan vinden: de grap zonder clou, een toonladder, een beeld van een station op een monitor – het doet ons niets. Hij verwerpt dan ook Neil Postman's pessimistische cultuurkritiek dat populaire beeldmedia elke moeilijkheid ontberen: om door media-entertainment te worden vermaakt is het essentieel dat die ons uitdaagt³³. Bovendien zoeken we er ook een zekere mate van relevantie in: entertainment moet ook ergens over gaan, moet in persoonlijke zin betekenis voor de deelnemer hebben, moet hem iets over zichzelf en zijn verhouding tot de anderen vertellen, aldus Tan. Vrijblijvendheid heeft in dat perspectief een diffuse, want persoonsgebonden ondergrens. De horizontale x-as als in zijn model representeert de schaalbare psychologische dimensie die loopt van volledige vrijblijvendheid naar een steeds grotere relevantie. De beide assen vormen zo een gebied waarbinnen nog sprake is van entertainment; daarbuiten haken mensen af, of ze ondergaan in Tans optiek een kunstervaring. Het is al eerder aan de orde geweest, maar verderop beargumenteer ik nog wat uitgebreider dat de mate van complexiteit of relevantie weinig relevant of bepalend is voor het al dan niet hebben van een kunstervaring – in tegenstelling tot wat Tan beweert.

Optimale uitdaging

Vorderer, Steen en Chan (2006) gaan voor hun eveneens psychologisch georiënteerde entertainment-motivatietheorie uit van een algemeen heersend beeld van entertainment, namelijk dat het om activiteiten zou gaan waarin relatief weinig uitdaging zit. Ze nuanceren die opvatting nadrukkelijk met de stelling dat mensen dikwijls een grensniveau van uitdaging in entertainment zoeken waarmee ze nog net succesvol uit de voeten kunnen. De optimale uitdaging zit dus kennelijk op het niveau waarop mensen het sterkste gevoel van competentie hebben. Volgens Vorderer et al – en ook Tan wijst in die richting – zijn juist videogames een perfect voorbeeld van entertainment waarin mensen regelmatig dat bevredigende evenwicht tussen moeilijkheid en beheersing opzoeken en bereiken. Het niveau van complexiteit, moeilijkheid en uitdaging van een bepaalde game varieert en is afhankelijk van de instellingen die door de speler zijn gekozen óf die automatisch worden ingesteld op grond van zijn in eerder spel bewezen expertise. Kortom, een videogame belooft uitdagingen op een hanteerbaar en beheersbaar niveau, zonder dat de speler óf verveeld óf overweldigd raakt. Ook in deze entertainmentopvatting spelen complexiteit, uitdaging en de plezierige bevrediging door oplossing of beheersing dus belangrijke rollen, waarbij Vorderer et al bovendien wijzen op de aard van entertainment als mogelijk evolutionaire erfgenaam van oorspronkelijke spelvormen.

Gegrepen door de voorstelling

De entertainmentvisie van antropoloog Peter Stromberg (2009) vertoont op het eerste gezicht sterke parallellen met Huizinga's opvatting van spel, de spelmatige aard (of de geneigdheid tot entertainment) van mensen en culturen en de functie van spel en entertainment in onze moderne samenleving. Stromberg vat zijn opvatting over wat

³² Over dit aspect moet ik het oneens zijn met Tan: de kunstervaring is niet per definitie ook een complexe ervaring.

³³ Tan verwijst hier naar de dystopische visie die Postman (1985) schetst in zijn boek *Amusing ourselves to death – public discourse in the age of show business*.

entertainment is samen met de uitspraak dat het om een speelse activiteit gaat die louter omwille van zichzelf wordt aangegaan, in het verlangen naar plezier dat de speler afleiding bezorgt van zijn alledaagse routine. Maar, nuanceert Stromberg, het is pas entertainment – en dus afleidend en amusant – als de plezierige activiteit plaatsvindt in een context die de handeling of de verbeelding stimuleert – een show, een game, een fantasie – en die binnen het grotere, institutionele kader van entertainment kan worden gezien als een soort spel. Met die context bedoelt hij iets vergelijkbaars als Huizinga's tovercirkel: een specifieke plek of omgeving waar de handeling betekenis krijgt (een paar uur doelloos met een tenniser racket heen en weer bewegen in de huiskamer levert weinig plezier op, is geen entertainment, terwijl diezelfde bewegingen op de tennisbaan met een tegenstander, een net en een bal juist veel afleiding en plezier opleveren). Stromberg refereert eveneens aan de taxonomie van Caillois, waardoor de notie spel voor een zeer brede verzameling aan entertainmentactiviteiten kan worden gebruikt, van voetbalwedstrijd (agon) tot klucht (mimicry), van roulette (alea) tot achtbaan (ilinx). Boven alles raken we in entertainment betrokken bij iets – bij een idee, een beeld, een persoon, een product – omdat we er door worden gegrepen. Dat Stromberg de ervaring *ergens door te worden gegrepen* essentieel acht voor de entertainmentervaring mag blijken uit de titel van zijn boek: *Caught in play – how entertainment works on you*. Als een speler wordt gegrepen in een entertainmentactiviteit staat hij zichzelf toe de orde van het leven van alledag even te verliezen, om zichzelf helemaal over te geven aan, of te verdwijnen in de wereld van dat spel, aldus Stromberg.

Wanneer ik de hierboven aangehaalde kenmerken van de entertainmentervaring op een rijtje zet, zie ik op het eerste gezicht duidelijke parallellen met wat we doorgaans kwalificeren als eigenschappen van de artistieke ervaring. Bij beide gaat het dikwijls om het streven naar plezier³⁴; zoekt de participant er een uitdaging in, die tegelijk ook een intense betrokkenheid vereist; is die uitdaging vaak gerelateerd aan de complexiteit van het gebodene; en moet het ook nog ergens over gaan. Dit alles moet zich bovendien afspelen in een context die de verbeelding en/of de handeling stimuleert. Hoewel we hiermee wel kunnen vaststellen dat er evidente overeenkomsten tussen de kunst- en de entertainmentervaring bestaan, moet er toch ook een doorslaggevend onderscheid zijn te vinden. Ik gaf al eerder aan dat we daartoe niet zonder voorbehoud kunnen meegaan in Tans aanname dat de entertainmentervaring boven een bepaalde grens van complexiteit en relevantie vloeiend overgaat in een artistieke ervaring. Een conclusie die misschien wel helder en aantrekkelijk is, maar die me toch wat te gemakkelijk lijkt. Dit zou namelijk impliceren dat kunst eigenlijk niet veel meer is dan een complexe en geëngageerde vorm van entertainment, of andersom, dat entertainment een vereenvoudigde, meer vrijblijvende vorm van kunst is. Als we dat idee niet willen of kunnen accepteren moeten we toch verder zoeken: wat vormt nu het fundamentele onderscheid tussen kunst en amusement?

Iconische eerste- en tweedeorde-representatie

Een wat mij betreft attractieve en ook plausibele uitweg uit dit dilemma vind ik bij Van Heusden (2001), wiens opvatting deels is gerelateerd aan de hiervoor genoemde aspecten betrokkenheid en verbeelding, en bovendien – ogenschijnlijk – verwantschap vertoont

³⁴ Wellicht bij entertainment wat uitgesprokener dan bij kunst, maar ook bij de omgang met kunst zien we onmiskenbaar aspiraties naar een tot voldoening stemmend gevoel, dat echter niet per definitie plezierig hoeft te zijn. Ook het louter ontdekken van mogelijk symbolisch of indexicaal 'vermomde' referenties aan een ons minder welgevallige werkelijkheid kan bevredigend zijn.

met Tans concepten complexiteit en relevantie. Van Heusden stelt in de eerste plaats dat we in entertainmentvormen als ontspanningslectuur, tv-soaps of mainstream Hollywood-films meestal geen afwijkingen aantreffen die ons dwingen tot betekenisgeving. Op grond van het voorgaande moeten we daar vooralsnog vraagtekens bij plaatsen, omdat ook entertainmentmedia tot op zekere hoogte afwijkingen, complexiteiten en tot nadenken stemmende content lijken te bieden. Niettemin ga ik nog even met Van Heusdens semiotische interpretatie mee in zijn notie dat deze amusementsvormen een illusie van absorptie in de handeling creëren, waarbij we het gevoel hebben opgenomen te zijn in de voorstelling. We worden er volledig door meegenomen, maar de betekenis ervan ligt doorgaans vast: deze voorstelling – een *iconische eersteorde-representatie* – én onze verbeelding komen beide tot afronding, worden afgesloten. In termen van het model van de magische cyclus blijven we dan binnen de heuristische spiralen van gameplay en narratief. Semiotisch gezien is er slechts sprake van *herkenning* van tekens, in die zin dat we de voorstelling begrijpen, er door meegenomen en geraakt worden, er naar kunnen handelen.

Bij de voorstelling die literatuur of kunst bij ons oproept worden we regelmatig gedwongen tot interpretatie, aangespoord door de wijze waarop de representatie afwijkt van het 'gewone' van wat we al kennen, van eerdere representaties dus, en door de meervoudigheid van betekenis, ook wel aangeduid als gelaagdheid³⁵. De motivatie of betekenis van handelingen en gebeurtenissen in literatuur is vaak – opzettelijk – onduidelijk gehouden en biedt dan ook onvoldoende verklaring voor adequate interpretatie. Daardoor worden we vaak gedwongen – maar ook daartoe uitgenodigd, in de gelegenheid gesteld – tot de representatie van een bewustzijn van die gebeurtenissen. De lezer verplaatst zich in de denkwereld van een personage, een verteller of een anderszins geconstrueerd bewustzijn om een perspectief op de handeling in te nemen. In ons natuurlijke streven naar afronding of afsluiting, naar een samenhangend geheel van betekenis zijn we dikwijls pas in staat handelingen en gebeurtenissen adequaat te interpreteren met de kennis die alleen dit perspectief ons kan verschaffen. Literatuur en kunst creëren op grond van deze iconische tweedeorde-representatie een illusie van absorptie in een bewustzijn. We hebben dan het gevoel (een deel van) het cognitieve proces, oftewel het semiotisch of betekenisproces van dit geconstrueerde bewustzijn te kunnen ervaren. Ik refereer nog even aan het mimetisch model van Timo Maran, waarin dat proces heel helder is beschreven. In een proces dat gespiegeld is aan datgene wat zich tijdens het creatieve proces in de maker afspeelde probeert de ontvanger/gebruiker diens betekenisproces te recreëren, ofwel te achterhalen hoe het proces van het toekennen van tekenfuncties aan het kunstwerk – bijvoorbeeld het gebruik van metaforen en symbolen om iets over de werkelijkheid aan ons mee te delen – zich afspeelde in het brein van de maker (of liever: in het door hem geconstrueerde, in het kunstwerk geprojecteerde bewustzijn). Daarbij ondergaan we dus niet zelf een betekenisproces (in het herkennen van, en omgaan met iconen, symbolen en indices), maar zijn we vanuit het perspectief van het geconstrueerde bewustzijn getuige van dat proces, van de mogelijke intenties van dit bewustzijn, van de ontwikkeling die het zelf heeft doorlopen om een visie, een wereld- of mensbeeld te communiceren. Vandaar dus ook de notie iconische tweedeorde-

³⁵ Die gelaagdheid lijkt vooral een hedendaags criterium voor kunst te zijn, en niet per definitie een universele kwaliteit ervan: het weerspiegelt eenvoudig de wijze waarop wij (en dus ook kunstenaars) vandaag de dag naar de wereld kijken – en dat is precies de essentie van wat kunst altijd en eeuwig doet.

representatie: omwille van de interpretatie proberen we op een metaniveau de iconische voorstelling van dat betekenisproces te re-construeren, na te bootsen. Dit zal ons meestal ook uit onze onderdompeling trekken, uit het gevoel opgenomen te zijn in de voorstelling. De voorstelling verliest haar grip op ons, en wij verliezen noodgedwongen onze geconcentreerde aandacht, onze intense betrokkenheid bij die iconische voorstelling van de handeling, om als het ware boven of buiten die voorstelling – waar we tot dan toe min of meer deel van uitmaakten – te reflecteren op het betekenisproces. Omdat we die onderdompeling als een van de belangrijkste kenmerken van de entertainmentervaring beschouwen is het maar de vraag wat er met onze beleving gebeurt als we dit in de omgang met entertainmentmedia zoals videogames ervaren. Eerder beschreef ik al hoe verlies aan betrokkenheid en immersie ook veroorzaakt kan worden door een gebrek aan iconisch, symbolisch en indexicaal realisme, wat feitelijk neerkomt op een gebrek aan geloofwaardigheid en aannemelijkheid waarmee dergelijke tekenfuncties zijn ingezet. In veel van die gevallen kunnen we concluderen dat een game schromelijk tekortschiet, en wellicht onvoldoende waarmaakt wat hij uit de aard van zijn entertainmentfunctie belooft. Maar zet een gamesituatie aan tot metareflectie zoals hiervoor beschreven, dan lijkt er nog maar weinig verschil te bestaan met wat er doorgaans bij een kunstervaring gebeurt.

Ik veronderstel dat we hier een daadwerkelijk onderscheidende en ook plausibele theorie te pakken hebben, waarmee we het verschil tussen de kunstervaring en de entertainmentervaring nauwgezet kunnen markeren. Enerzijds behoedt ze ons ervoor dat we complexe, relevante vormen van entertainment per definitie als kunst opvatten, terwijl ze anderzijds wel toelaat dat we mediavormen, die tot op heden als pure entertainment zijn bestempeld, kunnen onderzoeken op hun potentie een kunstervaring op te wekken. Dit concept sluit bovendien exact aan op het artistieke mimesismodel van Maran, en is daarmee ook op te vatten als een hedendaagse cognitief-semiotische invulling van een kunstvisie die al sinds Plato en Aristoteles – in verschillende evolutionaire manifestaties weliswaar – opgang maakt.

Metacognitie, bewustzijn en identificatie

Voorafgaand aan de analyse van games als kunst werk ik in hoofdstuk vijf enkele concrete voorbeelden van de werking en functie van tweedeorde-representatie uit. Dat doe ik onder meer via een oefening in observeren van beeldende kunst door Boon en Steenhuis (2009), aan de hand van een schilderij van Picasso. In datzelfde hoofdstuk ga ik ook verder in op de vraag op welke wijze we die deels evolutionair bepaalde, deels aangeleerde cognitieve capaciteit precies inzetten in de kunstervaring. Ter beantwoording daarvan leen ik de inzichten van onder meer Merlin Donald (2006), die niet alleen de artistieke ervaring, maar ook kunstobjecten zelf als cognitieve constructie opvat. Hij vestigt daarnaast ook de aandacht op de metacognitieve aard van kunst en de kunstervaring, waarmee hij wat mij betreft de aannemelijkheid van het eerder uitgewerkte mimesismodel nog verder versterkt, met name waar hij benadrukt dat metacognitie zelfreflectie is, en kunst zelfreflectief. Het kunstobject roept volgens Donald op te reflecteren op het proces waarin het zelf gecreëerd is, en dat is dus op het brein van de kunstenaar, en daarmee op de maatschappij waaruit die kunstenaar verzezen is.

We kunnen er in mijn optiek niet meer omheen de representatie van een betekenisproces als het meest fundamentele aspect van de kunstervaring op te vatten. Jerome

Bruner (1986) onderkende het (meta)cognitieve karakter van kunst en literatuur al in zijn cognitief-psychologische analyse van het verhaal, waarbij hij met klem wijst op de noodzaak van interpretatie op meerdere niveaus waarop het verhaal betekenis kan genereren. In verhalen zijn volgens hem namelijk altijd tegelijkertijd twee perspectieven te identificeren: enerzijds dat van de *handeling*, met aspecten als handelingsinstantie, intentie of doel, situatie en oorzaak-gevolg: de verhaalgrammatica dus, en anderzijds dat van *bewustzijn*, dat beschrijft wat degenen die bij de handeling zijn betrokken weten, denken, voelen, verwachten, dromen. Parallellen met de hiervoor omschreven eerste- en tweedeorde-representatie lijken me onmiskenbaar, zij het dat Bruner hier expliciet doelt op betrokkenheid bij het bewustzijn van verhaalpersonages – acteurs in de narratologische termen van Bal. Dat het daarbij per definitie gaat om een van de schrijver/kunstenaar afgeleid bewustzijn lijkt me evident – ook al hoeft het bewustzijn van een personage geenszins de opvattingen van de auteur te reflecteren. Deze *dual landscape view* moet het volgens Bruner mogelijk maken te infiltreren in het leven én de geest van de personages, wier bewustzijn dan als aanjager van empathie bij de lezer functioneert. Zo opgevat gaat artistieke betrokkenheid bij een bewustzijn verder dan alleen een weten wat er in een personage omgaat, en faciliteert behalve de mogelijke reconstructie van de voorstelling van een betekenisproces nog iets anders: het veroorzaakt ook een onvermijdelijke emotionele identificatie.

Representatie van betekenisprocessen in games?

Ik heb nu dan wel de cognitieve, metareflexieve aard van de artistieke ervaring vastgesteld, maar ik weet nog niet precies hoe het spelen van een game tot een artistieke ervaring zou kunnen leiden. Eerder stelde ik dat die artistieke ervaring metacognitief is, betrokkenheid bij een bewustzijn en de voorstelling van een betekenisproces vooronderstelt. Bij kunst en literatuur worden we doorgaans verleid tot dergelijke betrokkenheid en interpretatie door een afwijking in de voorstelling, een gebeurtenis of ontwikkeling die we niet direct kunnen plaatsen, en die onze betrokkenheid bij de handeling verstoort, ons als het ware aan de haren uit de handeling trekt waar we zojuist nog deel van uitmaakten. Het is op deze plaats dus de vraag op welke wijze zich iets vergelijkbaars bij het spelen van videogames zou kunnen voordoen. Een videogame bestaat voornamelijk uit handeling, actie, uitvoering, en wat er zich afspeelt vatten we primair op als iconische eersteorde-representatie. We zijn als gamer zowel mentaal als fysiek betrokken bij de handeling, we zijn er volledig door gegrepen, oftewel onze illusie van absorptie in de handeling is diep en volledig. Wanneer we als gamer ondergedompeld zijn, opgenomen in de handeling van het spelen, dan bevinden we ons in de heuristische spiralen van de gameplay en het narratief. We zijn vergeten dat het om een representatie gaat, en vaak valt ons bewustzijn ook nog eens geheel of gedeeltelijk samen met dat van onze avatar, we zijn een geworden met zijn wezen, zijn identiteit.

Nu is het dus de vraag of we in games ook tegen gebeurtenissen aanlopen die we als afwijking van het gewone zouden kunnen opvatten. Ik weet niet in welke mate dat voor andere gamers geldt (dat moet het empirisch onderzoek nader uitwijzen), maar persoonlijk loop ik regelmatig tegen afwijkende of opvallende gamesituaties aan die mij dwingen, of in elk geval overhalen een moment los te komen van mijn betrokkenheid bij de handeling, om even stil te staan bij wat er nu eigenlijk gebeurt. Dat kan dan bijvoorbeeld gaan om situaties die mij voor eigenaardige of onverwachte morele keuzes stellen, en mij aanvankelijk louter aanzetten tot overwegingen over de consequenties van zo'n keuze op het



Uncharted 2 – Among Thieves: verwijzingen naar Marco Polo

gameverloop. Het is echter niet ondenkbaar dat een dergelijk voorval mij aanzet tot reflectie op mijn persoonlijke positie in zo'n dilemma, hoe ik me daar in de echte wereld toe zou verhouden, of hoe die soms compleet van elkaar verschillende morele attitudes zo gemakkelijk in één persoon zijn te verenigen. Daarnaast kan ik soms het gevoel krijgen dat de maker mij iets over de werkelijkheid wil doen inzien, door uitgerekend deze historische figuren in precies deze context te plaatsen: Marco Polo in Uncharted 2: Among Thieves, of Leonardo Da Vinci en Rodrigo Borgia (later paus Alexander VI) in Assassins Creed II, of door mij met deze specifieke ethische dilemma's te confronteren: dood ik de hinderlijk irritante man in een subquest voor meer experience points in *Fable II* om er maar vanaf te zijn, of verdraag ik het? Neem ik de sympathieke motelbuurvrouw Madison Paige in *Heavy Rain* in vertrouwen, of blijf ik – tegen mijn gevoel in – liegen om mijzelf te beschermen? Welke intentie zou erin kunnen schuilen door met dit voorval, dit dilemma nu juist op deze interpretatie aan te sturen. Was dat echt de bedoeling, moest ik het op deze manier opvatten, ben ik de enige die hier een verborgen agenda vermoedt, of is die opzet echt zo overduidelijk dat het zelfs door de argeloze gamer niet is te negeren? In een streven bepaalde bedoelingen te achterhalen kan ik als het ware proberen toegang te krijgen tot het geconstrueerde bewustzijn, om daar een particuliere visie op het verhaal, de gebeurtenissen, de keuzemogelijkheden te achterhalen, om vanuit dat perspectief een tweedeorde-representatie, een betekenisproces waar te nemen en te interpreteren³⁶. Dit proces haalt mij dan uit mijn reguliere zelfbewustzijn van de wereld van alledag – een tamelijk onbewust, bijna automatisch zijn dus, dat ik eveneens ervaar in de spiralen van gameplay en narratief – en dwingt mij dan de hermeneutische spiraal binnen te gaan om daar, nu in mijn volle besef, op metaniveau een kritisch zelfbewustzijn aan te nemen. Dergelijke metareflectie kan zich volgens Noël Carroll (2006) ook lang na het spelen zelf

³⁶ Ter illustratie hiervan refereer ik later nog wat uitgebreider aan een analyse van Ian Bogost, die vanuit dergelijke reflectie tot een ideologisch geïnspireerde, sociaal-politieke interpretatie van *GTA San Andreas* komt.

manifesteren, een verschijnsel dat hij beargumenteert in zijn artikel *Aesthetic experience: a question of content*.³⁷ Daarmee ondergaat de beschouwer in mijn optiek echter geen artistieke ervaring, omdat daartoe de rechtstreekse waarneming van een geconstrueerd bewustzijn en een betekenisproces vereist is op het moment van lezen, bekijken, spelen, waarbij (een afwijking in) de esthetische vormtaal iemands aandacht naar een dergelijke waarneming leidt: metareflectie is niet hetzelfde als mimesis.

Welbeschouwd lijkt er bij het gamen tot dusver weinig verschil te bestaan met de wijze waarop we omgaan met kunst en literatuur. Ook veel literatuur bestaat uit verhalen die een voorstelling van een fictieve wereld produceren waarin we helemaal opgaan, en die ons onder alle spanning en geboeidheid laat vergeten dat we te maken hebben met een geconstrueerde representatie. Veel gamers zullen gewoon blijven doorspelen zonder bij ongewone gebeurtenissen of ethische dilemma's stil te staan en te reflecteren. In dezelfde lijn zullen ook veel lezers literatuur bejegenen als entertainment, zonder een geconstrueerd bewustzijn te ervaren, zonder de neiging ideologische of maatschappijkritische betekenissen te willen doorgronden: veel lezers zoeken een esthetische, en niet per se een artistieke ervaring. De intentie en ook de kracht en het wezen van kunst en literatuur is om daartoe wel aan te sporen. Niettemin zullen veel niet-professionele lezers, gevraagd naar waar romans als *Tirza* (Grunberg, 2006) of *Het Schervengericht* (Van der Heijden, 2007) over gaan, gewoon het verhaaltje navertellen, en schetsen hoe intens ze met dat personage meeleefden, huilden of lachten bij die ene scène, waar ze sidderden van spanning en huiverden van afschuw. Alle artistieke intentie en potentie ten spijt blijft het voor veel literatuurliefebbers 'louter' bij een entertainmentervaring. En dat zal vast niet heel anders zijn voor veel gamers die wel eens een game met een kunstzinnige ondertoon spelen, ook al hebben de makers daarvan nog zulke verheven artistieke ambities met hun geesteskind. In die zin lijkt er niet eens zoveel verschil te bestaan in de mate waarin lezers enerzijds en gamers anderzijds geneigd zijn te beantwoorden aan, of in te spelen op de artistieke 'vragen' die hun object van vermaak mogelijk zou kunnen oproepen.

Heersers over het handelingsverloop

Toch valt er wel een specifiek verschil aan te wijzen in de wijze waarop betrokkenheid bij bewustzijn en de voorstelling van het betekenisproces tot stand komen en verlopen. Bij het lezen van literatuur is de tekst zelf onveranderlijk, de woorden en de zinnen die de voorstelling bij de lezer oproepen liggen vast, en zullen zich bij elke volgende herlezing in precies dezelfde vorm aan de lezer presenteren. De lezer heeft natuurlijk de vrijheid om een persoonlijke mentale voorstelling te maken van heden, verleden en toekomst van zo ongeveer alles en iedereen in het verhaal, om bij elke volgende herlezing de door de tekst opgeroepen fictieve wereld opnieuw te construeren en te interpreteren. Omdat in de tussentijd nieuwe kennis en ervaring is opgedaan en andere herinneringen zijn opgebouwd is het voorstelbaar dat de aard van zijn verbeelding en zijn interpretatie van

³⁷ Ofschoon hij nadrukkelijk aan de esthetische ervaring refereert, biedt Carroll in zijn artikel een krachtige en genuanceerde onderbouwing van de eerder besproken argumentatie van Stephen Davies, waar die het onderscheid tussen het esthetische (het *hoe* van de referentie) en het artistieke (het *wat* van de referentie) inzichtelijk maakt. Carroll ziet echter de esthetische ervaring als een van de mogelijke reacties op kunst, naast reacties als het opdoen van morele kennis en dergelijke. Zijn content-georiënteerde benadering slaat vooral op de wijze waarop de esthetische eigenschappen (o.a. de vormkenmerken) succesvol refereren aan het doel of de functie van het kunstwerk, en is daarmee sterk verwant aan wat Van Heusden (2007) *pregnantie van semiotische representaties* noemt. In Carroll's termen moet de in deze studie geformuleerde conceptie van de artistieke ervaring (metacognitief, iconische tweedeorde-representatie via betrokkenheid bij een bewustzijn) evident als een van de mogelijke – maar wel fundamentele en conditionele – reacties op kunst worden opgevat.

de voorstelling zijn gewijzigd. De tekst ligt dus vast, maar de beleving ervan is gestoeld op een actieve mentale houding, en is per definitie dynamisch en veranderlijk. Een gamer heeft daarenboven nog de extra mogelijkheid om het verloop van de voorstelling zelf te beïnvloeden. Niet alleen kan hij de tekst zelf manipuleren (de volgorde van *quests*, de structuur van het gameverhaal), hij heeft soms ook echt invloed op de betekenisgevende onderdelen (de inhoud van het verhaal) via zijn keuzes en de gevolgen daarvan. Bovenop de mentale vrijheid en dynamiek van lezers komt de handelingsvrijheid, of zelfs de handelingsverplichting, die bovendien een extra verbeeldingsniveau met zich meebrengt. De fantasie van een gamer beperkt zich niet tot het meestal deels geprefabriceerde verhaal en het leven van de personages, wat ze zoal doen, hebben gedaan en mogelijk nog zullen doen – zoals dat bij literatuur gebeurt. Zijn verbeelding kan zich tijdens het gamen immers ook uitstrekken tot de mogelijke gevolgen van *eigen handelen* op het verhaal en het spelverloop: de gamer kan als co-auteur, acteur-vertelinstantie of regisseur naar hartenlust experimenteren met karaktereigenschappen, alternatieve verhaallijnen en probleemoplossingen, morele dilemma's en attitudes. Daarnaast is het denkbaar dat de gamer – mede door zijn handelingsvermogen in zowel spel als verhaal, en de mogelijkheid zijn alter ego te kneden naar zijn aspiraties – zich sterker met de protagonist identificeert dan de lezer met zijn held. Gamers vormen vaak een ondeelbare eenheid met hun avatar: ze zeggen niet voor niets “ik ben dood” wanneer hun alter ego het onderspit delft. Het is niet ondenkbaar dat dit alles tot een afwijkende aard van betrokkenheid bij bewustzijn leidt, waarbij het ervaren en interpreteren van een betekenisproces zich mogelijk ook intenser kan voordoen. Verkeren gamers via de hechte mentale en fysieke band met hun avatar niet al voortdurend in een min of meer gedeeld bewustzijn met de game-designer – ook al zijn ze zich daar zelf niet van bewust? Het te spelen gamepersonage is immers bedacht door de gamedesigner, waarbij mag worden verondersteld dat hij daar een bepaalde intentie mee heeft gehad. Op die wijze opgevat zouden gamers dus al tot op zekere hoogte vertrouwd geraakt kunnen zijn met het perspectief van de maker. De spiegel die het proces van artistieke mimesis reflecteert zou dientengevolge wel eens veel dichterbij kunnen staan, een veel scherper beeld kunnen produceren.

Literatuurwetenschapper James Paul Gee (2004) legde een conceptuele basis voor deze denkbeelden en hypothesen, onder meer met zijn inzichten over de uiteenlopende manieren waarop gamers de identiteit van hun avatar construeren. Het is niet ondenkbaar dat we in videogames betrokken worden bij meerdere bewustzijnspectieven en aanverwante betekenisprocessen: enerzijds bij het bewustzijn van de gamedesigner – via het verhaal, de personages en de vooraf geprogrammeerde spelmechanismen, en anderzijds bij een bewustzijn dat we zelf construeren terwijl we spelenderwijs de identiteit van onze avatar ontwikkelen³⁸. Het eveneens interessante game-identiteitsconcept van filosoof Jos de Mul (2005) gaat daarentegen niet zozeer uit van identificatie met avatars of andere personages, maar van vereenzelviging met het ruimtelijk bewustzijn van de game-identiteit. De gamer identificeert zich aldus niet alleen met de letterlijke en figuurlijke speelruimte aan mogelijkheden die in het spel besloten liggen, maar ook met de daarmee verbonden spelbepalende regels. Op grond daarvan denkt het bewustzijn van de daaruit gevormde identiteit volgens De Mul vooral in termen van *parallelle mogelijkheden*, die we in veel games ook echt kunnen verwezenlijken – in onze verbeelding

³⁸ Gee laat zien dat gamers dikwijls (eigen) persoonlijkheidskenmerken projecteren op hun avatar, zelfs bij games waarin – in tegenstelling tot onder meer role playing games (rpg's) – hun alter ego zowel fysiek als mentaal of gedragsmatig niet veranderbaar is, zoals in de meeste first person shooters (fps).

én daadwerkelijk via *trial and error*. Interessant aan deze visie – waarin enige verwantschap doorklinkt met de procedurele retoriek van Bogost – is dat zij zelfs voor games zonder enige verhalende elementen en personages toch de mogelijkheid tot betrokkenheid bij een bewustzijn openlaat.

Samenvattend

In dit theoretisch kader heb ik eerst een cognitief semiotisch raamwerk geschetst. Ik heb geïllustreerd hoe gamers in hun spel betekenis geven en zich een mentale voorstelling vormen (verbeelden) op grond van de tekens waar het spel uit bestaat. De taxonomieën van Caillois (wat zijn verwijzende spelvormen) en Schell (spelmechanismen) hebben handvatten verschaft voor de analyse van spel en verbeelding in games. De verteltheorie van Bal leverde daarnaast bruikbaar gereedschap voor de analyse van verbeelding in games door narratie, onder meer door een conceptueel onderscheid aan te brengen tussen verhaal, geschiedenis, gebeurtenissen, personages en handelingen. Vanuit een entertainmentperspectief heb ik inzichtelijk gemaakt op welke wijze het realisme en de geloofwaardigheid van fictie van invloed kunnen zijn op het gemak waarmee gamers opgaan in de gamewereld. Daarnaast was het essentieel de verschillen tussen de entertainmentervaring en de kunstervaring helder te krijgen. Daartoe onderscheidde ik de verbeelding van een bewustzijn van de verbeelding van een handeling. De eerste ligt ten grondslag aan de artistieke ervaring (mimesis), de tweede aan de entertainmentervaring. Een ander onderscheid dat ik hier schetste met betrekking tot de artistieke ervaring is dat tussen de esthetische eigenschappen van een artefact (het zintuiglijk waarneembare *hoe* van de verwijzing), en de artistieke eigenschappen (de inhoudelijke boodschap, het *wat* van de verwijzing).

Met de inzichten uit dit theoretisch kader is deelvraag A1 beantwoord. Ze stellen mij in staat enkele mainstream entertainment games te analyseren, waarmee ik start in het volgende hoofdstuk.



3. SPEL EN VERBEELDING IN GAMES

In dit hoofdstuk analyseer ik enkele games, waarbij ik vooral probeer te achterhalen welke gameplaykenmerken en spelmechanismen tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie aanzetten. Het gaat me daarbij niet om een persoonlijke interpretatie van de games, dus om wát ze volgens mij betekenen, maar om óf en hóe ze aanzetten tot betekenisgeving. Doel van de analyse is het formuleren van een aantal hypothesen over betekenisgeving, verbeelding en reflectie door verbeelding in games, die ik in het empirisch onderzoek ga toetsen. Ik construeer eerst een analysemodel, waarbij ik de principes en inzichten inzet die daartoe in het vorige hoofdstuk relevant zijn gebleken. Aan het eind van dit hoofdstuk zal ik vraag A2 (analyse) deels hebben beantwoord. Ik formuleer namelijk hypothesen met betrekking tot de invloed van spelaspecten op de verbeelding. Het deel dat betrekking heeft op de *verhaalaspecten* komt in het volgende hoofdstuk aan bod.

Opnieuw moet ik hier benadrukken dat betekenisgeving, semiosis en representatie uitwisselbare begrippen zijn, die alle drie verwijzen naar een alledaags cognitief fenomeen dat zich tijdens het gamen op dezelfde wijze voordoet als in de echte wereld. Betekenisgeving gaat over de wijze waarop wij de werkelijkheid ervaren, waarbij we werktuiglijk mentale voorstellingen maken van wat we waarnemen. Verschilt een voorstelling van een eerdere mentale representatie dan kan onze cognitieve machinerie in werking treden – al hoeft dat niet per se. We zijn geneigd de aard van het verschil te willen kennen: wanneer we op de plek waar gisteren nog een verkeersbord “verboden in te rijden” stond (een voorstelling die we te allen tijde opnieuw kunnen oproepen in ons brein), nu ineens een bord “fietspad” aantreffen, dan constateren we niet alleen een verschil, we willen vaak ook weten wat dat verschil betekent voor ons. Deze doorgaans autonome mentale processen spelen zich voortdurend af, en stellen ons in staat de wereld te kennen, om onze positie in, en onze omgang met die wereld te kunnen bepalen – wat hier niet primair in overdrachtelijke, filosofische of levensbeschouwelijke zin moet worden gezien, maar letterlijk en pragmatisch.

In de virtuele wereld van een game gebeurt feitelijk precies hetzelfde. Ook daarin worden exact dezelfde cognitieve processen aangesproken om te manoeuvreren, hints en aanwijzingen te signaleren, projectielen te ontwijken, problemen op te lossen, objecten te manipuleren et cetera. Maar er is natuurlijk wel een verschil: als we een game gaan spelen weten we van tevoren dat we met een culturele representatie van een bepaalde orde te maken hebben. Onze dispositie staat daardoor in een andere modus, zoals dat ook gebeurt als we er eens goed voor gaan zitten om een film te bekijken of een boek te gaan lezen. Vanuit die dispositie zullen we sneller bewust zijn van, en alerter zijn op de mogelijke verschillen, omdat dit ons helpt de game beter te kunnen spelen. Net als een film of een boek representeert een game geconcentreerde, samengebalde werkelijkheid, waarin alles net iets sneller, vaker of intenser gebeurt dan in het echte leven. In een dergelijke setting zullen we ons vermoedelijk ook eerder afvragen of een door ons opgemerkt verschil in representatie ook iets te betekenen heeft (er staat ineens een man in de donkere steeg die er zopas nog niet stond). In die gevallen worden we tot reflectie aangespoord, en spreken we dikwijls onze verbeelding aan om de eventuele keuzes en consequenties door te nemen en af te wegen, op grond waarvan we vervolgens tot handelen overgaan.

Bij de analyse van spel en verbeelding beperk ik me zo veel mogelijk tot de heuristische spiraal van de gameplay in de magische cyclus van Arsenault en Perron (2009). Dat betekent dat ik me concentreer op aspecten die het handelen van de gamer op non-semiotisch (reflexen, impulsen) en semiotisch niveau bepalen, puur ten behoeve van de gameplay. We spreken dan over het niveau van de gamewereld zelf, over de vereiste betekenisgeving en verbeelding om het spel te kunnen spelen, om adequaat te kunnen handelen in die wereld. De game als puur entertainment-medium dus, de game als wereld waar de gamer tijdens het spelen middenin zit, waarin hij is ondergedompeld. Daarnaast probeer ik meteen ook situaties te signaleren waarin de gamer verwijzingen naar de werkelijkheid buiten de gamewereld zou kunnen vermoeden, waarbij de gamewereld als representatie gaat functioneren, de game als teken. Gebeurtenissen met een ogenschijnlijk latent vermogen voor artistieke verbeelding reserveer ik voor de analyse in hoofdstuk vijf. Met de analyse in dit hoofdstuk beoog ik te achterhalen hoe de diverse formele game-aspecten een stimulerend of juist belemmerend effect uitoefenen op de entertainmentervaring. Om de meest wezenlijke kenmerken daarvan nog even te noemen, het gaat achtereenvolgens om:

1. plezier, als overkoepelend en meest wezenlijke kenmerk, dat veroorzaakt wordt door:
2. een optimale balans tussen uitdaging en beloning (niet te moeilijk, niet te makkelijk)
3. een afgemeten evenwicht tussen vrijblijvendheid en relevantie
4. betrokkenheid (het gevoel gegrepen te zijn door, of op te gaan in de voorstelling)
5. het inspelen op verwachtingspatronen (weinig afwijkingen van wat we verwachten)
6. open eindjes te vermijden (de betekenis is meestal gefixeerd en afgerond)
7. vooral te verwijzen naar de fictieve wereld zelf (betekenisgeving en verbeelding voor de gameplay vereisen geen referentie aan de werkelijkheid, en al helemaal geen betrokkenheid bij bewustzijn¹)

¹ Referenties aan de wereld buiten de game komen wel voor, maar in entertainmentmedia hebben ze doorgaans geen andere status of functie dan het verwijzen en associëren zelf, om redenen van humoris-

Schending van sommige van die kenmerken zal doorgaans een negatief effect op de gameplay en de entertainmentervaring uitoefenen, terwijl bepaalde afwijkingen wellicht juist tot reflectie aansporen. In het theoretisch kader heb ik laten zien dat het realisme van de illusie, van de code of van de kennis op verschillende manieren kan worden aangetast: in hoeverre ondergraaft dit de kerneigenschappen van entertainment? Oftewel, door welke verstoring van realisme vinden we de gamewereld niet meer aannemelijk, verliest het medium zijn transparantie, en worden we ons er weer van bewust dat het om een representatie gaat? Daarbij ga ik uit van de – door veel entertainmenttheorieën ondersteunde – vooronderstelling dat de ervaring gegrepen te zijn door de voorstelling, het gevoel er volledig door te zijn opgenomen een speciale vorm van verbeelding is. Deze vorm van mentale representatie lijkt bovendien de kern uit te maken van de meeste van onze entertainmentervaringen. Of gamers dat ook zo ervaren moet het empirisch onderzoek natuurlijk uitwijzen.

Ik wil hier nog wel benadrukken dat een afzonderlijke analyse van de spelelementen, losgezongen van het verhaal en de uitdrukingswijze welbeschouwd een ontoelaatbare kunstgreep is. Ik ben de eerste die erkent dat deze aanpak geen recht doet aan het wezen van een game, aan de aard van de gameplay, die toch vooral als een totaalervaring moet worden gezien. Het spelen van een videogame is in essentie een ervaring die zich in het brein van de gamer afspeelt, waarbij alle gameaspecten in een complex synergetisch samenspel verantwoordelijk zijn voor een unieke mentale én fysieke ervaring. Niettemin acht ik het voor de beantwoording van mijn onderzoeksvragen noodzakelijk de formele aspecten die we als kenmerkend voor spel opvatten in eerste instantie afzonderlijk te benaderen. Vooral omdat ik benieuwd ben naar hun eventuele autonome potentie voor, en bijdrage aan de entertainmentervaring, aan betekenisgeving, aan de verbeelding en aan die bijzondere vorm daarvan: artistieke mimesis.

3.1 Een analysemodel

Voor een systematische en consistente analyse van uiteenlopende videogames gebruik ik een schema, waarin ik de voor mijn doel wezenlijke elementen heb verwerkt. De gameplay-ervaring wordt voor een deel bepaald door de wijze waarop de game is opgebouwd uit formele aspecten als regels, doelen, handelingen, objecten, ruimte en dergelijke. In de analyse probeer ik te achterhalen welke formele aspecten verantwoordelijk zijn voor het soort betekenisgeving dat als motor dient voor de gameplay. Daarnaast probeer ik de mogelijk door gamers ervaren (on)aannemelijkheid van de ingezette tekenfuncties in kaart te brengen, in termen van realisme van illusie, code en kennis: het doorbreken van bepaalde vormen van realisme kan de geloofwaardigheid van de gamewereld aantasten, wat een wezenlijke invloed heeft op de betrokkenheid of immersie van de gamer – misschien wel een van de belangrijkste entertainment-kenmerken. Mijn aanpak moet eveneens de ruimte bieden om gamemechanismen op hun verbeeldende karakter te beoordelen. Daartoe kan ik bepaalde formele spelelementen classificeren volgens de taxonomie van Cailliois: agon, alea, ilinx en mimicry. Interessant is dan om nader in te zoomen op de categorieën die volgens Cailliois niet semiotisch zijn – agon (competitie) en alea (kans): kunnen we die in sommige gevallen wellicht toch als

tische aard, om aan te haken bij de actualiteit, om het intellect en de eruditie van gamers te strelen door een spitsvondig spel met intertekstualiteit etc.

verbeeldend of zelfs referentieel opvatten? Het is niet ondenkbaar dat een benadering vanuit het perspectief van de procedurele retoriek van Bogost daar een ander licht op werpt. Het behoeft in mijn ogen geen betoog dat deze niet-semiotische spelcategorieën wel degelijk de potentie hebben de verbeelding van de gamer aan te spreken, zij het dan op het gebied van (tactische en strategische) planning in het geval van agon: hoe pak ik dit aan om te winnen? En anticipatie en opluchting bij alea: wat kan ik straks doen met het gewonnen geld, de extra credits of de nieuwe vaardigheden die ik op grond van mijn gok of speculatie kan vergaren? Of: wat een geluk dat ik hier in plaats van drie, slechts één monster tegen het lijf loop! Vrijwel meteen gevolgd door de competitie-gerelateerde, strategische verbeelding (agon): welke route volg ik, welke wapens gebruik ik, welke *moves* maak ik om hem te verslaan?

Ten slotte moet ik in de analyse ook rekening houden met de affectieve component van de gameplay. Ofschoon we de emoties van de gamer tijdens het spelen eerder in verband zullen brengen met reflexen en impulsen dan met semiosis en verbeelding, is onze emotie in staat cognitieve processen op gang te brengen die de verbeelding én het gedrag stimuleren. Grodal (1999; 2003; 2009) liet al eerder in zijn theorie van de filmervaring zien dat emotie en cognitie twee aan elkaar gekoppelde aspecten van ons belichaamde brein zijn. In het evolutionaire proces zijn onze emoties volgens Grodal rechtstreeks verbonden geraakt met onze interesses en doelen. Het zijn motiverende krachten die zowel onze aandacht als ons handelen sturen, en in die hoedanigheid staan emoties ten dienste van het najagen en verwerkelijken van onze doeleinden.

Het valt te betwijfelen of de elementen uit Grodals PECMA flow-model (perception, emotion, cognition en motor action) zich echt zo serieel gedragen als hij veronderstelt. De grote vraag is hier natuurlijk of onze cognitie pas na een primaire emotie wordt aangezet, of dat de aard van die emotie (angst, plezier, verdriet, schrik e.d.) uitsluitend kan worden bepaald met behulp van onze cognitie, omdat we elke waarneming vergelijken met eerder opgeslagen kennis. Emotie en cognitie lijken dus eerder heel sterk met elkaar vervlochten. Niettemin kan het model wel verklarend werken, omdat het de lijn van perceptie via het samenspel van emotie en cognitie naar handeling inzichtelijk maakt, terwijl het ook de ruimte biedt om emoties te verbinden met verbeelding en interpretatie². Waar sommige emoties volgens Grodal tot onmiddellijke impulsen kunnen aanzetten (mooi, aardig, lief en waardevol = positief => benaderen, toenadering; en lelijk, onbeleefd, gevaarlijk, slecht = negatief => vermijden, ontwijken), kunnen ze afhankelijk van de situatie ook tot cognitieve processen en mentale representaties en simulaties aanzetten. Die impulsen worden naar mijn idee toch voornamelijk cognitief aangestuurd: het gaat daarbij niet om louter instinctieve reflexen. We kunnen immers pas echt weten of iets mooi, aardig, lief of waardevol is omdat we die concepten eerder in ons brein hebben opgeslagen, wat ons in staat stelt nieuwe indrukken te vergelijken met wat we al weten. Stuit ik in een horrorgame onverwacht op een pluizig kuikentje, dan zal zich hooguit een fractie van

² Grodal zet zijn benadering – waarin de werking van het brein onlosmakelijk is verbonden met de werking van ons lichaam – gedeceerd af tegen een semiotische benadering, omdat zijn insteek vooronderstelt dat menselijke ervaringen nauw gerelateerd zijn aan de concrete specificaties van het belichaamde brein, terwijl een semiotisch model volgens hem een abstracte taalbenadering voor interpretatie vooronderstelt, die niet specificiert hoe emoties, cognities, percepties en handelingen deel uitmaken van een psycho-fysiek geheel (Grodal, 2009, p. 146). Ik ga niet mee in Grodals nogal binair en eenzijdig geformuleerde oppositie, omdat cognitie (en volgens mij dus ook emotie) en de daarin plaatsvindende semiosis een onlosmakelijk onderdeel zijn van de PECMA-flow. De verschillende opvattingen sluiten elkaar niet uit, maar vullen elkaar op evenwichtige wijze aan: juist de (cognitieve) semiotiek stelt ons in staat de specifieke aard van betekenisrelaties in het cognitieve proces te beschrijven en te verklaren.

een seconde een schrikreactie voordoen, louter door mijn verwachting en het abrupte van die gebeurtenis, vrijwel meteen gevolgd door een emotie van vertedering. Stuit ik op een weerzinwekkend monster, dan is mijn eerste impuls exact dezelfde schrik door het onverhoedse, waarna ik – louter omdat ik *weet* dat dit monster gevaarlijk is – als de weerlicht maak dat ik wegkom. Toch herneem ik mezelf opmerkelijk snel, in een poging mijn tegenstander af te troeven (uitdaging en beloning). Met inzet van mijn cognitie dus, wellicht met behulp van visuele, ruimtelijke of tactische planning in een mentale voorstelling, waarbij (geprojecteerde, ingeleefde) emoties als doodsangst en ontzetting nog steeds kunnen meespelen. Natuurlijk is het voor deze studie interessant na te gaan welke effecten de PECMA-flow op gamers zou kunnen uitoefenen. De door emotie en cognitie aangespoorde handelingsneigingen kunnen immers daadwerkelijk worden uitgevoerd in het spel, in tegenstelling tot de filmervaring, waarin emoties exact dezelfde neigingen opwekken, maar waarbij elke motorische intentie om de voorstelling op het scherm te willen manipuleren op voorhand vruchteloos is.

De verschillende onderdelen van mijn analyseschema staan in de matrix hieronder, waarbij de vinkjes denkbeeldige relaties veronderstellen³.

Tabel 3.1 Analyseschema Spel en Verbeelding

	Gameplay Acties: bediening, algemene spelhandelingen	Formele aspecten					
		Handelingen	Regels: fundamentele mechanismen	objecten, attributen en toestand	Vaardigheden: fysiek, mentaal, sociaal	Ruimte: speel- oppervlak	toeval of geluk: onzekerheid en verrassing
Emotionele aspecten (PECMA flow)	V	V	V		V		
Cognitie							
Semiosis				V			
Realisme van illusie, code en kennis	V			V		V	
Verbeelding (speltaxonomie)				V			V
Referentie: procedurele retoriek			V				
Entertainment- ervaring							
Plezier		V			V	V	
Optimale uitdaging en beloning	V	V	V				
Vrijblijvendheid en relevantie			V		V		
Betrokkenheid	V	V			V	V	
Inspelen op verwachtings- patronen	V	V					V
Betekenis is gefixeerd en afgerond				V			
Representatie verwijst naar fictieve wereld				V		V	

³ Natuurlijk is dit een voorbeeld ter illustratie: er zijn talloze verbanden en combinaties denkbaar.

In de analyses komen deze aspecten niet zo schetsmatig en volgordelijk voorbij: sommige elementen staan bijvoorbeeld in een bepaalde – soms causale, soms wederkerige – relatie tot elkaar (een bepaalde regel nodigt uit tot een handeling die een uitdaging met zich meebrengt, en die op haar beurt weer de verbeelding stimuleert). Ik beperk me zoveel mogelijk tot gameaspecten waarvan ik veronderstel dat ze een rol kunnen spelen in semiosis en verbeeldingsprocessen. Wanneer ik in een game een specifiek object in een bepaalde toestand aantref dat daartoe aanleiding geeft, kan ik het bijvoorbeeld meteen langs de meetlat van het realisme van de code leggen, of er een kenmerk van entertainment aan verbinden. Om een concreet voorbeeld te geven: in een beschrijving van formele aspecten (in dit geval objecten, attributen en toestand) spreekt de constatering dat raadvrouw Mystic in de Xbox 360-game *Kameo* (Rare Ltd., 2005) een blauw gewaad met capuchon draagt wellicht minder tot de verbeelding dan het feit dat er specifieke mentale en sociale vaardigheden van de gamer worden gevraagd om haar bedenkelijke verspreking te kunnen plaatsen en verklaren, en om zijn positie – als protagonist – ten aanzien van haar te kunnen bepalen. Zo'n verspreking – die trouwens meer narratief dan spelmatig van aard is – kan bovendien aansporen tot de verbeelding van een bewustzijn, hetgeen dit voorval ook geschikt zou maken voor de analyse van games als kunst.

Ik begin bij elke game met een algemene beschrijving en loop dan spelenderwijs door de gameplay, waarbij ik steeds inzoom op de hierboven geformuleerde relevante kenmerken. Zowel beschrijving als analyse baseer ik daarbij op eigen spelervaring met de bewuste games, op besprekingen van professionele gamecritici en op de zogeheten *walkthroughs*, die een zo volledig mogelijke beschrijving en uitleg van alle situaties en handelingen beogen te geven⁴. De games die ik heb uitgekozen vragen elk om een verschillende mate van inbreng, en bieden uiteenlopende gradaties van handelingsvrijheid en identificatie, en een meer of minder sturende open of gesloten narratieve structuur. Met de doeleinden van deze studie in het vizier is het niet zinvol games te onderzoeken als *Pac-Man* of *Tetris* (waarbij het vooral gaat om alertheid, vlugheid, oog-handcoördinatie) of bijvoorbeeld sportgames (idem, maar soms ook tactische en strategische overwegingen). Bovendien sluit ik ook MMORPG's⁵ of de online multiplayer mode van games uit, omdat ik specifiek geïnteresseerd ben in betekenis en verbeelding opgewekt door het spel zelf. Bij online games is niet goed af te bakenen waar de game ophoudt spel te zijn, en als sociaal medium begint te fungeren – een ludieke invulling dus van sociale netwerksites als Twitter en Facebook. Ik veronderstel dat ik bij dergelijke games of gamevarianten niet meer die (geïsoleerde, op zichzelf staande) verschijnselen analyseer die ik voor het toetsen van mijn hypothesen en onderzoeksvragen wezenlijk acht: de spelervaring wordt sterk beïnvloed door het besef contact te hebben met anderen, door de wetenschap tegen echte mensen te spelen. Denk alleen maar aan de morele implicaties en andere effecten die dat kan uitoefenen op sociaal gedrag, op het gevoel van vrijblijvendheid. Dat kan boeiende invalshoeken opleveren, maar die vallen buiten de reikwijdte van deze studie.

Naast de hiervoor genoemde argumenten heb ik ook een voorkeur voor recente games waar ik zelf affiniteit mee heb. De mainstream games die ik op grond van deze kenmerken

⁴ Die zijn met name handig voor gamers zoals ik, die regelmatig geen oplossing kunnen ontdekken voor een specifiek probleem, en dan vastzitten in een level. Ik raak hier aan een probleem waar ook gameproducenten steeds vaker mee worstelen, namelijk het delicate evenwicht tussen moeilijkheidsgraad en uitdaging, hetgeen de casual gamer anders ervaart dan de hardcore gamer.

⁵ Massively multiplayer online role playing games.

heb gekozen zijn de *action role playing game Fable II* (Molyneux, 2008), de *first person shooter annex horrorgame Bioshock* (Levine, Hellquist & Kline, 2008) en de *puzzle-action-thriller Heavy Rain* (Cage, 2010). Waar nodig, bijvoorbeeld om een specifiek kenmerk te illustreren, verwijs ik ook naar (analyses van) andere games, waarbij ik me niet per definitie beperk tot de mainstream genres.

3.2 Fable II

De alomtgeprezen *action role playing game Fable II* is het in 2008 met grote trom aangekondigde pronkstuk van Lionhead Studios, dat alle missers en tekortkomingen van zijn voorgangers *Fable* en *Fable: the lost chapters* moest doen vergeten⁶. Lionhead's brein annex meesterontwerper Peter Molyneux trok zich de wereldwijde kritiek op die voorlopers – nu min of meer bestempeld als probeersels en prototypes – nogal aan. Hij streefde ernaar nu een game te maken waarin niet alles zo puur zwart-wit⁷ uit de verf komt, of dat nu de mogelijke morele keuzes betreft, of de gevolgen die deze keuzes teweegbrengen. Ook op het gebied van uiterlijke transformaties en karakterontwikkeling van de held moest de nieuwe game een meer gevarieerde speelruimte aan alternatieven bieden, in plaats van de rigide binaire opties van voorheen.

In een poging de formele aspecten van *Fable II* los van het verhaal te beschrijven en te analyseren wordt meteen duidelijk dat elementen als ruimte, objecten, handelingen en regels vrijwel betekenisloos zijn zonder de narratieve aspecten. Een analyse waaruit de narratie – met elementen als vertelwijze, context, situatie, personages, uiterlijke kenmerken en motivaties – is weggelaten levert weinig bruikbare informatie op. Semiotisch gezien missen we hier een beschrijving van de game als iconisch teken, die ons normaalgesproken in staat stelt een concrete voorstelling van de handeling te maken. Dit gemis aan iconische informatie verhindert het signaleren van spelmotivaties: wat zet de gamer – en zijn alter ego – nu precies aan tot handelen, welk concreet doel streeft hij na, en waarom? In role playing games als *Fable* gaat het bovendien vaak om karakterontwikkeling, sociale interactie en beslissingen rond goed en kwaad – zonder uitzondering verschijnselen die we doorgaans als verhaalkenmerken bestempelen. Voor een analyse van de formele spelaspecten lijkt een globale beschrijving van de narratieve setting dan ook onontbeerlijk.

Synopsis

Afhankelijk van de keus die je maakt bij aanvang is de protagonist *Little Sparrow* een meisje of een jongetje. Je bent een arm weeskind, en leeft samen met je zus *Rose* in de stad Bowerstone. Zoekend naar voedsel vinden jullie bij het marktplein een marskramer die 'magische' voorwerpen verkoopt. Blinde zigeunerin en zieneres Theresa adviseert Rose en jou een speciaal toestel bij hem te kopen, waarmee jullie leven wel eens een positieve wending zou kunnen nemen. Het ding kost vijf goudstukken, en jullie gaan er ondanks de honger samen op uit om dat bij elkaar te verdienen.

De gerechtshandhaver op het plein doet jullie een voorstel om weggeraakte arrestatiebevelen op te sporen, waarvoor hij je een goudstuk in het vooruitzicht stelt. In die missie

⁶ Voor de analyse gebruik ik de later verschenen Game of the year editie (2009), die ook alle *downloadable content* bevat, en dus veel uitgebreider is dan de originele game uit 2008.

⁷ Ik verwijs met deze formulering ook naar een eerdere game van Molyneux cs waarin morele keuzes en de gevolgen daarvan centraal staan: *Black & White*.

tref je verschillende mensen die een opdracht voor je hebben in ruil voor een goudstuk. Het gaat dan om het poseren voor een fotograaf, om het verdelgen van grote insecten in een pakhuis, om het opsporen van een fles sterke drank voor een dronkenlap en zijn vrouw, om het bezorgen van een brief bij iemands geliefde, omdat zijn schoonmoeder hem niet aan de deur duldt. Tussen de bedrijven door red je ook nog eens een hond uit de handen van een gemeen joch. De hond is je zo dankbaar dat hij gedurende de hele game jouw persoonlijke vriend en begeleider zal blijven. Als je de vijf goudstukken bij elkaar hebt koop je de magische muziekdoos bij marskramer Murgo.

Aan de rand van de oude binnenstad bewieroken Rose en Little Sparrow het tot hun verbeelding sprekende kasteel van Lord Lucien, waar ze al zo vaak van hebben gedroomd. Niet lang nadat je de muziekdoos hebt laten spelen wordt je opgehaald door de butler van Lord Lucien, die jullie in het kasteel een vage belofte doet om je in huis te nemen. Je ondervindt echter aan den lijve dat hij toch niet de altruïstische weldoener is die je had verwacht. Op zoek naar ultieme macht over het land zoekt hij de overgebleven drie grote helden: door ze te doden zou hij hun krachten overnemen. Meedogenloos schiet hij Rose dood om te testen of zij misschien een bloedverwant van die grote helden is. Het feit dat de magische muziekdoos de twee zusjes niet heeft gedood, is daar in zijn ogen het bewijs van. De ontstelde Little Sparrow krijgt de volgende kogel, en de klap slaat haar dwars door het raam van de kasteeltoren. Zij overleeft de val, wat de zieneres Theresa verklaart uit het feit dat zij wel degelijk een van die grote helden is die Lucien op de korrel heeft. Little Sparrow groeit vervolgens op in het woonwagenkamp van Theresa, in een natuurlijke omgeving ver buiten de stad, en is na tien jaar klaar om op weg te gaan, haar lot tegemoet. Die bestemming blijkt te bestaan uit het bijeenzoeken van de drie grote helden, om gezamenlijk de macht van Lord Lucien te breken, en om tegelijkertijd de dood van Rose te wreken.

Fable II: Gameplay

Nu de narratieve context waarbinnen de game zich afspeelt in grote lijnen is geschetst, geef ik hier eerst een globale omschrijving van de gameplay. Dat doe ik vanuit de aanname dat die enigszins generaliseerbaar is, en zich op ongeveer vergelijkbare wijze in de meeste quests voordoet: relevante uitzonderingen en bijzonderheden behandel ik afzonderlijk. Vervolgens probeer ik tot een aantal hypothesen te komen over de invloed van de gameplay op betekenisgeving, verbeelding en wellicht op mimetische processen. In die analyse kijk ik ook naar de mogelijke positieve of negatieve invloed van bepaalde gameplay-aspecten op de entertainmentervaring, en welke onderliggende formele gamemechanismen daarvoor verantwoordelijk zijn.

De opbouw van het gehele spel bestaat uit een aantal afzonderlijke missies, waarvan de structuur in principe analoog is aan de hierboven omschreven eerste missie, waarin de protagonist vijf goudstukken bij elkaar moet verdienen. Je krijgt van zigeunerin Theresa een opdracht of aanwijzing (bv. zoek de held van kracht), en gaat vervolgens op pad, naar een dorp in een andere regio om die held voor jouw hoofddoel te winnen. Vaak kom je onderweg wel rovers, trollen en ander gespuis tegen die je moet bevechten, en waarbij je dus je gevechtsvaardigheden kunt oefenen. Je hebt verschillende wapens, gevechts-technieken en magische krachten (*will*) tot je beschikking, die je per type tegenstander op verschillende wijze moet leren inzetten, en waarvoor dus ook een alerte bediening van de correcte controllerknoppen is vereist. Heb je een gevecht gewonnen dan ‘zuig’ je

de rondzwevende ervaringsorbs op, waarmee je nieuwe capaciteiten kunt aanschaffen. Je hond attendeert je onderweg regelmatig op schatten, die ofwel ergens liggen begraven, ofwel in een weggestopte schatkist zijn op te duikelen. Naast diverse toverdrankjes of prullaria vind je er ook regelmatig grote zakken goud, waarmee je goederen kunt aanschaffen, van kleine snacks tot marktkramen en complete woonhuizen of herbergen aan toe (waarmee je ook weer geld kunt verdienen, door verhuur, horeca of andersoortige handel).

Voordat je de desbetreffende held voor jouw zaak wint, zul je altijd een aantal subquests moeten uitvoeren, om diegene een tegendienst te bewijzen, om in faam te groeien, om te laten zien dat jij het waard bent geholpen te worden, om goodwill te kweken et cetera. Met het uitvoeren van zo’n subquest, die feitelijk de kern en hoofdmoot van de gameplay vormt, kun je zogeheten *renown*-punten verdienen, die benodigd zijn om een held te overtuigen. Je kiest zo’n subquest op grond van het aantal te verdienen (en benodigde) *renown*-credits, zoals die staan vermeld in je inventaris, waar je ook alle informatie vindt over je persoonlijke voedselvoorraad, je wapens, je kleding en je diverse gevechtsvaardigheden en krachten, evenals een landkaart van Albion. Heb je zo’n subquest en de bijbehorende locatie in je inventaris uitgekozen dan kun je jezelf er – via magie – direct naar toe transporteren, hoewel je soms ook te voet kunt of moet gaan. De subquest zelf kan uit zeer uiteenlopende taken zijn opgebouwd. Denk daarbij aan het beschermen van de held Hammer tegen kwade geesten, als ze waterkruiken vult in de *Wellspring of light*; aan het met veel bombarie en heftige strijd verjagen van een roversbende die al heel lang de reparatie verhindert van de Rookridge Bridge; of aan het behagen van dorpelingen met allerlei sociale uitdrukkingen, zoals dansjes en stoere poses, waarmee je niet alleen *renown*-punten kunt verdienen, maar ook de liefde van omstanders. Heb je voldoende liefdesgevoelens opgewekt dan zal het desbetreffende personage je blijven volgen, in de hoop door jou ten huwelijk te worden gevraagd.

Nadat je voldoende miniquests hebt gedaan en de vereiste faam hebt verdiend zoek je opnieuw de held op. Afhankelijk van de situatie kan die besluiten eerst elders te verblijven tot hij of zij echt nodig is (bijvoorbeeld voor het gevecht tegen Lord Lucien), of met je meegaan naar Theresa, waar jullie dan weer een nieuwe aanwijzing of opdracht krijgen, die je al dan niet samen uitvoert. De volgende quest – meestal om een van de resterende helden te vinden en voor je te winnen – heeft in grote lijnen een vergelijkbare structuur, met een variëteit aan sub- of miniquests, die meestal weer nieuwe capaciteiten en strategieën van je vragen. Dat brengt een gameplay teweeg die ik als dynamisch en adaptief zou willen typeren.

Een aspect dat voor een groot deel verantwoordelijk is voor de aard van de gameplay in *Fable II* is het systeem van persoonlijkheidsaanpassing (*character alignment*), waarmee je gedurende het spel steeds weer nieuwe vaardigheden en magische krachten kunt opdoen, die je bovendien ook steeds kunt (moet) opwaarderen. Gaandeweg kom je erachter dat een adequate inzet van dit systeem wezenlijk is: elke nieuwe missie vraagt weer een nieuw te bepalen strategie. Het is een ongeschreven, maar noodzakelijk aan te leren regel, die veel spelhandelingen en de daaraan voorafgaande keuzes lijkt te bepalen, en die bovendien specifieke vaardigheden van de gamer vraagt, met betrekking tot planning, strategie en verbeelding.

Gameplay: regels en handelingen

We kunnen er in mijn ogen wel van uitgaan dat de handelingen en interactiemogelijkheden waarover de speler beschikt grotendeels de aard van de gameplay bepalen. Het is eveneens aannemelijk dat de regels van het spel alle handelingsopties bepalen, zoals Jesper Juul (2005) betoogt als hij de essentie van spelregels omschrijft. Regels beschrijven volgens hem tot welke handelingen spelers al dan niet in staat zijn, en wat er gebeurt in respons op die spelhandelingen. Met andere woorden: de regels bepalen de beperkingen en de mogelijkheden voor de gamer. Schell (2008) onderscheidt operationele regels en principiële grondregels, waarbij de operationele regels bepalend zijn voor de functionele handelingen van de speler (je mag de loper in het schaakspel louter in diagonale richting bewegen, tot aan het eerste veld op de diagonaal vóór een eigen stuk of mét een vijandelijk stuk – het vijandelijke stuk wordt dan geslagen). De principiële grondregels dienen als fundament of kader voor de andere spelregels (zet de koning van je tegenstander schaakmat), en lijken rechtstreeks verbonden met wat Schell de resultaat-handelingen noemt: ze bepalen feitelijk de mogelijkheden en beperkingen van dergelijke strategische handelingen. Deze twee typen handelingen zijn rechtstreeks in verband te brengen met de gameplay-verschijnselen die Adams (2004) tactische en strategische immersie noemt.

Gamers maken regelmatig keuzes in games, waarbij ze mentale voorstellingen gebruiken om de mogelijke gevolgen van hun handelingen te kunnen overzien. Poole (2004) introduceerde hiertoe het begrip pragmatische verbeelding. Die verbeeldingsvorm onderscheidt zich volgens hem van verbeelding bij fotografie of film omdat een game altijd actie van de gamer veronderstelt⁸. Hij onderscheidt hierin twee typen verbeelding, namelijk het verbeelden hóe je iets moet gaan uitvoeren, omdat je op elk moment wilt kunnen voorspellen hoe jouw handelingen het systeem beïnvloeden, en welke handelwijze daarom optimaal of gepast is. Verbeelden naar binnen (into) gaat dan om het begrijpen van de regels in het gerepresenteerde semiotisch systeem, om te kunnen handelen alsof die regels, en niet de regels van de echte wereld van toepassing zijn op jezelf. Je projecteert daarbij vooral je actieve bewustzijn in de semiotische wereld van de game, in plaats van je bewustzijn als passieve toeschouwer aan de zijlijn te laten staan.

Omdat de meest fundamentele grondregel ook meteen het doel van het spel bepaalt, is die bij *Fable II* tamelijk eenvoudig aan te wijzen: versla Lord Lucien. Vanuit zijn designer-perspectief noemt Schell enkele kwalitatieve condities die bepalen of de doelen ook tot bevredigende gameplay leiden. Een gamedoel moet daartoe *concreet* zijn, *haalbaar* en *lonend*, wat meteen ook een wezenlijk kenmerk van de entertainmentervaring vooronderstelt: het moet namelijk hoe dan ook een plezierige, aangename ervaring zijn, waartoe een optimale balans tussen uitdaging, moeilijkheidsgraad en beloning essentieel is. Het moge duidelijk zijn dat een ongemotiveerd of ongerijmd gebrek aan elk van die drie voorwaarden niet alleen het plezier van de gamer verstoort, maar ook het realisme van de illusie gemakkelijk kan doorbreken. Als je niet weet wat je moet doen in een game is er geen uitdaging; als de opdrachten veel te moeilijk óf veel te gemakkelijk zijn zul je ook snel afhaken; en als je geen enkel idee hebt welke beloning je te wachten staat, of die beloning staat in geen verhouding tot de inspanning die je hebt geleverd, zal dat eveneens afbreuk doen aan een plezierige entertainmentervaring.

⁸ Of dat onderscheid in cognitieve zin daadwerkelijk bestaat is nog maar de vraag, als we het PECMA-model van Grodal in ogenschouw nemen. Ook filmgebeurtenissen stimuleren handelingsgeneigdheid, de filmkijker is echter niet in staat in te grijpen.

Qua functionele handelingen wijkt *Fable II* nauwelijks af van vergelijkbare games uit het rpg-genre. Als gamer ben je in staat je avatar te laten lopen en draaien, deuren te openen en objecten te verplaatsen, om te gooien of stuk te maken, je kunt een wapen hanteren en er mee zwaaien of schieten, je kunt op deuren kloppen, et cetera. De gevechten, die qua tijdsduur variëren van twee tot soms wel tien minuten, leiden vaak tot een intense tactische immersie, waarbij je voortdurend op je hoede moet zijn en nieuwe tactieken moet verzinnen – vooral als je weinig resultaat boekt en om de haverklap bewusteloos wordt gemept. Na het doden van je tegenstanders blijven er gekleurde bollen achter (die hun ziel en hun kracht bevatten), die je via de bediening van de R2-knop van je controller kunt ‘opzuigen’. Heb je op die wijze voldoende ervaringscredits opgespaard, dan kun je een nieuwe vaardigheid of een hoger niveau van *skill*, *strength* en *will* verwerven. Je anticipeert dan – met behulp van wat Poole pragmatische verbeelding van aanpak noemt – op toekomstige quests en gevechten waarin je ongetwijfeld weer sterkere tegenstanders ontmoet. Daarmee krijgt deze handeling – de keuze en het verschaffen van een nieuwe vaardigheid – niet alleen een strategisch belang, ze zou daarnaast ook wel eens van procedurele aard kunnen zijn. De gamer leert immers alleen uit ervaring en herhaling dat je steeds weer andere typen vaardigheden nodig hebt om adequaat weerstand te kunnen bieden aan bepaalde vijanden. Het is echter nog maar de vraag of gamers die procedurele retoriek wel zo bewust ervaren⁹. Mijn hypothese hierin is dat de meeste reguliere gamers het toepassen van nieuwe tactieken als een vanzelfsprekend – conventioneel – aspect van de gameplay in rpg’s zien. Hooguit een select gezelschap van gamecritici, game designers en mens- en cultuurwetenschappers zou het als procedureel leerproces kunnen en willen opvatten, en er misschien ook een indexicale verwijzing naar de werkelijkheid in zien. Indexicaal, omdat de referentie kennis over structurele verbanden verschaft, bijvoorbeeld over de noodzaak van verandering en aanpassing van gedrag om vooruitgang te boeken.

Overdaad aan herhaling van handeling, onbalans in vaardigheden?

Of gamers die mogelijke procedurele retoriek nu wel of niet herkennen en duiden, ze zullen hoe dan ook worden gegrepen door de gevechtshandelingen, waarbij ze zich gemakkelijk verliezen in tactische of strategische immersie. Ondanks de vereiste concentratie, de spanning en de intensiteit van veel van die gevechten is het niet ondenkbaar dat gamers zich op den duur gaan storen aan de enorme overdaad, aan de repetitieve aard van zowel de gevechtshandelingen zelf als het soort gevechten. Het gebeurt regelmatig dat je voor de zoveelste keer opnieuw door een groep buitenproportionele insecten wordt aangevallen als je een grot doorzoekt of een bospad volgt. Hoewel je best wilt aannemen dat het ook als training kan zijn bedoeld, verlopen deze gevechten niettemin iedere keer op vergelijkbare wijze, of je nu een vuurwapen gebruikt, je kruisboog of je zwaard, of een van je magische *willpowers*. De gedachte bekruipt je al snel – en dan is er van immersie geen sprake meer – dat je terecht bent gekomen in een tamelijk zinloze oefening om te leren de knoppen van je controller zo hard en snel mogelijk achterelkaar te bewerken. Dit lijkt niet bij te dragen aan de gameflow en het spelplezier: op mij heeft het in elk geval een averechts effect. Het hoeft geen betoog dat in die gevallen het realisme van de illusie snel

⁹ Ik ben me ervan bewust dat dit in sommige gevallen de verbeelding niet of minder snel aanspreekt, omdat de makers er bewust naar streven (impliciet) te beïnvloeden met regels (denk aan America’s Army, een rekruterings- en trainingsgame voor het Amerikaanse leger). Anderzijds, en zeker ook in het geval van *Fable II*, is het de vraag of de gamemakers die procedurele retoriek er bewust met dit specifieke doel in hebben verwerkt. De door mij veronderstelde retoriek kan er ook uit conventie in terecht zijn gekomen.

vervliegt, waarbij bovendien het gevoel gegrepen te zijn door de voorstelling moeiteloos verandert in een gevoel van ergernis. Dat kan te maken hebben met verwachtingspatronen, die bij veel gamers mede gebaseerd zijn op de conventies van de rpg, waarin persoonlijke ontwikkeling, probleemoplossing, mysterie en avontuur kernbegrippen zijn, terwijl de meeste gamers herhaling en geweld eerder met het domein van de first person shooter zullen associëren¹⁰.

Kijken we naar het onderliggende formele aspect dan hebben we het hier over specifieke vaardigheden die vereist zijn voor de gameplay. De nadruk ligt daarbij echter vooral op de oninteressante fysieke vaardigheden (het knopjesdrukken), waarbij de verhouding tussen uitdaging en beloning niet optimaal is, wat de gamer gemakkelijk uit zijn immersie trekt. Een schending van twee belangrijke voorwaarden van de entertainmentervaring dus. Hier breng ik de hypothese in stelling dat vrijwel alle gamers deze overdaad aan gevechtshandelingen als storend voor de entertainmentervaring opvatten: waar velen in een rpg veel meer een sterkere mentale uitdaging verwachten, krijgen ze te veel oninteressante en bovendien niet bijzonder lonende fysieke uitdagingen voor hun kiezen. In plaats van het vergroten van de tactische immersie van de gamer met behulp van intensieve gevechten – wat kennelijk de intentie van de makers is – lijkt dit het opgaan in de voorstelling juist te verstoren. Een versterkende factor daarin is vermoedelijk dat de aandacht van de gamer op (het functioneren van) zijn fysieke lichaam buiten de gamewereld wordt gevestigd, terwijl bij een sterk immersieve ervaring het besef daarvan meestal geheel is weggefallen. Bij die verschuiving van aandacht naar iets buiten de spelwereld speelt er nog iets anders mee, dat naar mijn idee voor een groot deel met het doorbreken van genreconventies heeft te maken.

Het is volgens Schell (2008) zonneklaar dat we echte en virtuele vaardigheden van elkaar moeten onderscheiden: wat moet de gamer als individu buiten het spel allemaal kunnen en doen om in staat te zijn het spel te spelen? Zwaardvechten in *Fable* is niet écht zwaardvechten, maar de *controller*-knoppen zodanig bedienen dat je alter ego in de fictieve spelwereld de tegenstander op het juiste moment een slag toebrengt of een tegenaanval blokkeert. Het accent lijkt in veel gevechten echter te nadrukkelijk op de echte fysieke vaardigheden te liggen. Het is evident dat een intuïtieve bediening een positieve invloed heeft op het gemak waarmee de gamer zich laat meenemen door de gameplay, en volledig opgaat in de voorstelling. De *force-feedback* in de controller draagt daar nog eens extra aan bij: het komt regelmatig voor dat omgevingsverschijnselen, zoals de zware voetstappen van een grote trol, fysiek worden overgebracht via een heftig vibrerende controller. De mentale onderdompeling, gevormd door de visuele iconische voorstelling (realisme van illusie), én de tactische immersie door functionele handelingen, wordt nog eens versterkt door de tastbare fysieke simulatie van het dreunen en trillen van de aarde, zoals je ook de elektrische schokken die Lord Lucien je toebrengt in de Tattered Spire aan den lijve ondervindt.

Juist in die context is het voorstelbaar dat het verlaten van een genreconventie zoals de knoppenconfiguratie op de controller tot een breuk in het realisme van de code leidt, en daarmee belangrijke aspecten van de entertainmentervaring verwaarloost, zoals het inspelen op verwachtingen en het creëren van sterke betrokkenheid. De gamer wordt door

¹⁰ Waarbij moet worden gezegd dat echt goede fps-games ergernissen over vervelende herhaling lijken te voorkomen door een verrassende variëteit aan tactische en strategische handelingen rond de meest gruwelijke en bloedige *battles*, in combinatie met een zenuwslopende ambiance en een adrenaline-verhogende spanning.

een afwijking van de besturing namelijk gedwongen zich iets nieuws aan te leren dat niet specifiek met de spelinhoud heeft te maken. Dat dwingt hem ertoe regelmatig uit de fictie te stappen, hetgeen de immersie verstoort: de sterke mentale – en soms ook fysieke – betrokkenheid bij de voorstelling is zomaar verdwenen.

Zo gebeurt het mij in *Fable II* regelmatig dat ik per ongeluk argeloze omstanders de stuipen op het lijf jaag met een *willpower spell* als *inferno* of *vortex*, terwijl ik de intentie heb mijn gezondheid weer op niveau te krijgen of een gepaste uitdrukking te kiezen¹¹. In cognitief en semiotisch perspectief gaat er hier van alles mis met de symbolische toewijzing van betekenis aan de letters A, B, X en Y op de controllerknoppen¹². De betekenis van symbolen leren we, kennen we vanuit de conventie, maar bij videogames moet niet alleen die symbolische betekenis kennelijk iedere keer opnieuw worden aangeleerd, ook de daaraan gekoppelde spierherinnering moeten we afleren en opnieuw ‘programmeren’. Steven Poole (2004) vergelijkt de gamer in dit licht met een pianist, die na veel repeteren ‘het stuk in de vingers krijgt’. Hij hoeft niet meer van bladmuziek te spelen, hoeft niet meer na te denken over de adequate vingerzetting, zijn vingers gaan werktuiglijk over het toetsenbord – volgens Poole vooral te wijten aan spierherinnering. Als gevolg daarvan wordt het spelen pas echt plezierig, kan er pas echt muziek gemaakt worden, en de observatie dat zijn kritische zelf niet meer de mechanische vingerbeweging hoeft te controleren leidt tot verlies aan zelfbewustzijn en daarmee tot onderdompeling in de muziek: het realisme van de illusie is optimaal. Die spierherinnering ten behoeve van de bediening kan je in *Fable II* wel eens danig in de weg zitten, omdat de functie van gebruikte knoppen afwijkt van die in andere games¹³. Dit leidt tot de hypothese dat het doorbreken van de bedieningsconventies veel gamers dusdanig afleidt dat dit hun betrokkenheid bij de voorstelling regelmatig verstoort. Ze worden voor een fysieke uitdaging gesteld die teveel nadruk legt op extradiëgetische vaardigheden, waardoor hun aandacht voor de gebeurtenissen in de spelwereld verslapt. Doorgaans is er – juist bij tactische immersie – sprake van het wegvallen van het mentale én fysieke zelfbewustzijn, terwijl dat zelfbewustzijn nu dubbel en dwars lijkt te worden versterkt.

Communicatie: herhaling, eenvoud, onbalans

Een andere vorm van functioneel handelen vinden we in de sociale uitdrukkingen, die je kiest uit het “*expression wheel*”, en die meestal tot doel hebben om de algemene opinie over jou te beïnvloeden, waardoor het ook strategische resultaatbehandelingen zijn. Zo is voor sommige quests een zekere graad van beroemdheid vereist, die je kunt vergroten door omstanders op een marktplein te vermaken met sociale ‘uitdrukkingen’ zoals dansspasjes en het spelen op je luit. Wil je trouwen – met de extra *renown* credits in het verschiep – dan zul je ook je toekomstige bruid of bruidegom moeten imponeren met veel flirt- en plezieruitdrukkingen. Geef je hem of haar uiteindelijk een ring, dan ben je verloofd. Ga je vervolgens ook nog samen in een huis wonen, dat je overal kunt kopen als je voldoende goud hebt gespaard, dan ben je getrouwd.

¹¹ In *Fable II* ‘communiceer’ je met het zogeheten “*expression wheel*”, waaruit je een aantal standaard uitdrukkingen kunt kiezen. Uitleg daarover volgt hieronder.

¹² Bij de Playstation zijn dat de iconen x, rondje, vierkantje en driehoekje.

¹³ Een kleine rondgang toont dat er inderdaad veel verschil bestaat in de functie-toewijzing op de controller: bij veel Xbox360 games dient de A-knop om te springen, terwijl dezelfde knop in *Fable II* dient om te interacteren met een object (in een kast kijken, op de deur kloppen, een schatkist openen). De X-knop is daarnaast in veel games bestemd voor interactie met en het oppikken van objecten, terwijl die hier voor het handgevecht (*melee*) is bedoeld, dus om je zwaard of dolk te trekken en ermee uit te halen.

Net zoals bij de vele repetitieve gevechten kan ook het uitvoeren van de sociale uitdrukkingshandelingen makkelijk leiden tot een gevoel van overdaad en verveling. Hoewel het uiteindelijk om een strategische handeling gaat (je begrijpt dat het nodig is voor een groter doel), ga je je vanzelf ergeren als je telkens weer uit de beperkte verzameling voorgeprogrammeerde gebaren de juiste uitdrukking moet kiezen om omstanders te paaien. Daaraan verbind ik de vooronderstelling dat de uitdrukkingsmogelijkheden door alle gamers als te beperkt en te repetitief worden aangemerkt. De entertainmentvoorwaarde ‘uitdaging’ staat ook hier niet in verhouding tot die van beloning: die uitdaging is mentaal gezien te makkelijk en te oninteressant (onvoldoende relevante keuzes), en een vervelende bijkomstigheid van de beloning (vooral faam-credits) is dat je regelmatig ongewild rare figuren achter je aan krijgt, omdat ze jou aardig vinden. Op het gebied van fysieke vaardigheden worden gamers hier qua uitdaging weer overvraagd. Mijn hypothese is dat de meeste gamers het als lastig en vervelend ervaren om via een druk op de juiste knop in de juiste categorie van je uitdrukkingswiel op het juiste moment de gewenste uitdrukking uit de controller te krijgen. Refererend aan de hypothese over de te grote nadruk op fysieke vaardigheden en de knoppenconfiguratie: ook bij het sociale uitdrukkingssysteem lijken de vereiste fysieke en mentale inspanning niet goed in balans. Omdat de nadruk te sterk op een handeling buiten de spelwereld wordt gelegd, zullen gamers gemakkelijk uit hun immersieve toestand worden getrokken: hun zelfbewustzijn komt daarbij te opzichtig in beeld.

Veel gamers zullen zich op grond van dit non-verbale communicatiesysteem voortdurend met een wezenlijk tekortkoming geconfronteerd zien. Je ontmoet regelmatig eloquente figuren die in een verfijnde vertelstijl kond doen van hun bestemming, of met een uitgekiende retoriek commentaar bieden op al wat geschiedt (Theresa, Lord Lucien, Murgo de marktkoopman, Reaver). Zelf beschik je echter louter over een beperkte reeks ongenueanceerde sociale uitdrukkingen, die bovendien nogal onbetekenend zijn. Ook daarin lijkt *Fable II* uit balans, zeker in vergelijking met de terloopse en geestige dialogen in *Uncharted* (Naughty Dog, 2007) of beter nog, met het *Heavy Rain* conversatiesysteem, waarbij je afhankelijk van de situatie steeds een reeks gedachtenwolkjes met context-gerelateerde kernwoorden rond het hoofd van je alter ego ziet zweven. Als je daar het woord van jouw voorkeur uit kiest spreekt je avatar in vloeiende volzinnen over dat onderwerp met je tegenspeler in die scene. Op grond hiervan formuleer ik de hypothese dat de meeste gamers de uitdrukkingsmogelijkheden als ontoereikend en frustrerend ervaren. Je voelt je voortdurend mentaal aangespoord om npc's verbaal van gelijkwaardige repliek te dienen. Het gaat hier om een uitdaging die in mijn ogen gewenst is maar schittert door afwezigheid, en daardoor al helemaal niet beloond kan worden: frustratie van een wezenlijk kenmerk van de entertainmentervaring dus.

Normatieve ethiek of ideologie van de kapitalistische consumptiemaatschappij?

Er zijn nog enkele basishandelingen die op het eerste gezicht primair functioneel en tactisch lijken, maar ook onmiskenbaar op een strategisch gemotiveerd resultaat gericht zijn. Breed opgevat zouden we ze wellicht kunnen opvatten als economische wetten. Ik doel dan onder meer op de mogelijkheid te kunnen eten, drinken en slapen als een conventionele *power-up*, met als resultaat het opwaarderen van je energie- en gezondheidsniveau. Het gaat bij dergelijke handelingen om de economische huishouding van de fysiologie van je alter ego: typische en wat mij betreft nogal doorzichtige vormen van

procedurele retoriek, met de kennelijke intentie tamelijk normatieve kennis over de echte wereld te verschaffen. Het nuttigen van gezond voedsel (sla, groenten, bronwater of sapjes) leidt tot een grotere puurheid, en van ongezond voedsel (fastfood, vlees en alcohol) tot meer verderfelikheden (en een wanstaltiger uiterlijk). Hiermee lijkt met behulp van procedurele retoriek een niet mis te verstane vorm van normatieve ethiek te worden uitgedrukt. Op grond van deze retoriek formuleer ik de hypothese dat de meeste gamers geen enkele moeite hebben de onderliggende regels en de strategische systematiek van deze procedurele retoriek te herkennen, maar dat slechts enkelen de conservatieve deugd-moraal vatten. In andere woorden, het merendeel van de gamers heeft geen moeite met het pragmatisch ‘verbeelden naar binnen’ zoals Poole het noemt. Ze begrijpen de regels in het gerepresenteerde semiotische systeem vrijwel automatisch, en handelen daarnaar, zonder zich aangespoord te voelen te reflecteren op de aard ervan. Ze zien het als een doodnormaal spelonderdeel, dat je gewoon moet uitvoeren om het spel adequaat te spelen. Dat je al die voedingsmiddelen vrijwel overal in de spelwereld kunt aanschaffen, waar je wilt, wanneer je wilt, bij kraampjes, winkels en herbergen, zorgt er wellicht nog sterker voor dat de meeste gamers gegrepen blijven door de voorstelling. Het is gamers gemakkelijk gemaakt de hele spelwereld als simulatie te ervaren, waarin juist dit type terloopse activiteit niet sterk afwijkt van gelijksoortige activiteiten in de echte wereld. De illusie blijft in stand, en er is geen aanleiding die te verbreken.

Een typisch financieel-economisch perspectief zien we in de manier waarop je goud kunt verdienen als biertapper in de herberg of als hoefsmid (buitengewoon repetitieve arbeid), door huizen of winkels te kopen en te verhuren, door een missie in opdracht uit te voeren, door allerhande bezittingen te verkopen enzovoorts. Gaandeweg leer je dat het de moeite loont voldoende pecunia op voorraad te houden, voor de aanschaf van nieuwe wapens, nieuw onroerend goed, toverdranken en voedsel, dat soms onontbeerlijk blijkt om bepaalde quests adequaat uit te voeren, of om nog meer geld te verdienen. Er is dus ook een strategisch belang mee gemoeid. Hoewel deze eerlijke aanpak misschien de meest voor de hand liggende lijkt, is het evengoed mogelijk het benodigde goud met stelen en roven te bemachtigen. Vanzelfsprekend wordt zo’n – evident wel als moreel abject gekwalificeerde – handelwijze ‘bestraft’ met een navenante stijging op de schalen van verderfelikheden en kwaad, met als tastbaar resultaat een steeds demonischer uiterlijk van Little Sparrow. Ik kan me voorstellen dat gamers in de verschillende verdienmodellen en belonings-structuren van dit economisch systeem een impliciete waardering opmerken voor een conventioneel arbeidsethos, dat klaarblijkelijk ook religieus geïnspireerd is (stelen, liegen en bedriegen is des duivels). Hard werken, spaarzaamheid en verantwoorde bestedingen leveren voordeel op, ook op de lange duur. De procedurele retoriek die hier tot uitdrukking komt kan bovendien tot het inzicht leiden dat er hier wel eens meer aan de hand kan zijn, dat er een ideologie uit spreekt die impliciet het gedachtegoed van de kapitalistische consumptiemaatschappij verheerlijkt, of in elk geval stimuleert en beloont. En ik noem het dan wel impliciet, maar gamers kunnen naar mijn idee gemakkelijk zelf ook tot die eenvoudige conclusie komen, wanneer ze zich gestimuleerd zouden voelen er over na te denken. Hoe meer goud je verdient of vindt, hoe meer huizen, herbergen, winkels en marktkramen je kunt kopen, hoe meer geld je verdient met de opbrengsten daaruit, en hoe beter je uiteindelijk in staat bent – financieel, qua tijd (werken hoeft niet meer), qua uitrusting – je persoonlijke doelen na te streven; bij *Fable II* zal dat vooral het afstraffen van Lord Lucien zijn. Het is volgens mij niet vergezocht daar een rechtstreekse

afspiegeling van het westerse economische groeisysteem in te zien, of in elk geval van de alom gepropageerde en krampachtig in standgehouden opvatting dat die superieur is aan andere systemen.

De hypothese die ik hieruit abstraheer is grotendeels analoog aan de vorige. Ik veronderstel namelijk dat de meeste niet-professionele gamers ook dit financieel-economisch systeem als een integraal onderdeel van het spelconcept opvatten, en dat vermoedelijk een groot deel wel inziet dat het strategisch ingezet dient te worden om het spel succesvol te spelen. Mede door het ingenieus geïntegreerde karakter van de onroerend goed-markt, en het exploratieve aard van de zoektocht naar geschikte, betaalbare panden – letterlijk elk pand in Albion is te koop en kan weer worden verhuurd of verkocht – blijft het realisme van de illusie optimaal. Gamers blijven gemakkelijk ondergedompeld in de vanzelfsprekendheid van de gamewereld, en zullen in elk geval louter op grond van het economisch systeem niet snel geneigd zijn te reflecteren op de aard van die wereld. Vermoedelijk zullen alleen de professionals met een toch wat afwijkende intentie die impliciete procedurele retoriek en de onderliggende ideologie van het toegepaste economisch systeem herkennen en duiden.

Gameplay: mentale vaardigheden en ondubbelzinnige retoriek

De onderliggende regels in *Fable II* leiden regelmatig tot spelactiviteiten die de gamer weliswaar tot metareflectie zouden kunnen aanzetten, maar die niet noodzakelijkerwijs de flow van de gameplay onderbreken. Aspecten van ideologische of morele aard die mogelijk tot reflectie aansporen zijn meer of minder openlijk in de spelmechanismen verwerkt. Tamelijk ondubbelzinnig lijkt me dit het geval in een missie om befaamdheid (*renown*) op te doen, als voorwaarde voor deelname aan het *Crucible* toernooi. De missie bestaat eruit dat je een vervloekte ridder bevrijdt die letterlijk versteend in een graf gevangen zit. Daartoe dien je eerst in de omgeving van de kerk enkele groepjes *wisps*¹⁴ te verzamelen, die opgesloten zijn in verschillende dodenkamers en praalgraven. Om die te kunnen betreden moet je je afwisselend vermommen met een *hollow man*-kostuum (skelet), een *balverine*-pak (weerwolfachtige), en een *hobbes*-kostuum (kobold). De poortwachter opent de desbetreffende poort niet eerder dan wanneer je het juiste kostuum hebt aangetrokken, én je hem er via de juiste sociale uitdrukking (duim omhoog, duim omlaag, angstaanjagend grommen et cetera) van hebt overtuigd dat je daadwerkelijk het wezen bent waar je je voor uitgeeft. Dit gamemechanisme vraagt dus een specifieke mentale vaardigheid van de gamer: je moet steeds inschatten welke sociale uitdrukking bij precies dát wezen hoort wiens kostuum je draagt, en dat jij dus nabootst. De afstraffing bij elke fout – vermindering van kostbare levensenergie – dwingt je letterlijk tot interpretatie, waarbij je gebruik maakt van je kennis van de gamewereld en van ‘intuïtieve’ kennis vanuit je eigen werkelijkheid en je conventionele kennis uit sprookjes, mythen en legenden. Zo weet je misschien dat trollen en kobolden een beetje dommig, gemeen en platvloers zijn, dat weerwolven niet alleen gruwelijk huilen en grommen, maar ook ongemeen gevaarlijk zijn, en dat skeletten (of eigenlijk levende doden of zombies) macaber en huiveringwekkend zijn, ook al omdat ze de levenden het liefst zo snel mogelijk assimileren. Als je die kennis goed inzet, breng je dit deel van de missie er redelijk zonder kleerscheuren van af; doe je maar wat, dan moet je bloeden.

In de procedurele retoriek die schuilgaat achter deze repetitieve verkleedpartij zouden we semiotisch gezien een index kunnen herkennen, en daarmee raakt het in zekere zin

¹⁴ Rusteloze zielen van de doden, die eruit zien als zwevende plukjes rook.

ook aan het realisme van kennis¹⁵. Het is niet ondenkbaar dat de ontwerper – of beter, het geconstrueerde bewustzijn – iets wil uitdrukken over een specifiek (gedrags)model in de echte wereld. Namelijk dat het in de werkelijkheid buiten het spel opportuun kan zijn in bepaalde situaties de gepaste houding aan te nemen en de gepaste dingen te zeggen. Oftewel houding en gedrag en de betekenis die daaraan wordt verleend zijn context-gebonden. We zien hier hoe procedurele retoriek – via de herhaaldelijk opgelegde regel dat je deze poort alleen kunt openen in dat pak, met die sociale uitdrukking voor dat beeld – mogelijk kan leiden tot mimesis op macroniveau: je bent pas in staat de indexicale referentie te interpreteren als je de min of meer vergelijkbare handelingen een paar keer hebt herhaald. In relatie tot louter de gameplay vooronderstel ik dat vrijwel elke speler de vereiste semiosis ten behoeve van die gameplay eenvoudig herkent en inzet, omdat de onderliggende betekenis of intentie er hier wel heel dik bovenop ligt. Daarnaast zal vermoedelijk een groot aantal gamers de symbolische referentie (conventionele kennis over mythische wezens en hun gedrag) toepassen – misschien wel onbewust. Slechts een zeer klein deel zal zich aangespoord voelen de mogelijk indexicale referentie (gedragsmodellen in de werkelijkheid) metareflexief te duiden.

Misschien geen vorm van procedurele retoriek, maar wel interessant in ‘The Costume Party’ zoals deze quest heet, is de nabootsing in de nabootsing: jouw alter ego, die al een soort nabootsing is van jezelf in de gamewereld, imiteert door een pak aan te trekken een ander wezen uit de spelwereld. ‘Kruip in de huid van’ wordt hier wel heel letterlijk genomen, en het voelt ook echt zo – bij mij tenminste. Als Little Sparrow het pak van een lelijke dikke *Hobbe* aanheeft lijkt het erop alsof ze minder makkelijk is te manoeuvreren, en voel je jezelf ook echt minder beweeglijk, en zeker minder aantrekkelijk dan anders. Je wilt juist dit pak het liefst meteen weer uittrekken, terwijl die aandrang bij het *hollow man*-pak en het *balverine*-kostuum toch minder sterk is, misschien ook omdat je daar zelf als speler toch ook meer respect voor hebt dan voor de wat dommige *Hobbes*. Vereenzelviging met je personage werkt ook hier dus tamelijk sterk, wat een intensieve vorm van verbeelding veronderstelt. Het ziet er naar uit dat dit aspect van de gameplay een verbinding legt tussen Caillois’ spelcategorieën *agon* en *mimicry*: de strijd kan nooit worden gewonnen als je niet bereid bent een andere rol aan te nemen. De simulatie, ofwel jezelf verbeelden als een ander, is noodzakelijk om de uitdaging te winnen. De kennelijke intensiteit van de identificatie brengt mij tot de hypothese dat alle spelers zich vermommen als *hollow man* of *balverine* prettiger en beweeglijker zullen voelen dan in een *hobbes*-kostuum. Oftewel, de identificatie in dergelijke rpg’s is zo sterk dat de gamer zich in bepaalde rollen zowel fysiek als mentaal erg ongemakkelijk voelt.

Aan dit gameplay-aspect, waarin zich intense identificatie voordoet, verbind ik meteen een tweede hypothese, gerelateerd aan de aard van de onderdompeling. Ik veronderstel namelijk dat het verplicht vermommen van je avatar in de gamewereld het gevoel opgenomen te zijn in de voorstelling nog meer versterkt. Je hebt je in de reguliere gameplay al sterk vereenzelvigd met de protagonist – je speelt als gamer in een role playing game als *Fable II* immers een rol. Met het aannemen van het uiterlijk van een mythisch wezen speel je echter een rol binnen het al bestaande rollenspel, je gaat als het ware een extra fictieve laag omhoog in het bestaande verhaal, zoals in een raam-

¹⁵ Omdat het niet alleen kennis over (conventionele) gedragsmodellen versterkt of bevestigt, maar bij gamers ook kan leiden tot nieuwe kennis, of op z’n minst tot reflecties daarover. Tijdens de gameplay zul je daar zelf niet gauw bij stilstaan, het zal je vermoedelijk ook niet uit je immersie trekken.

vertelling in de literatuur. Het effect daarvan zou kunnen zijn dat de basis nog meer aan realisme wint, dat het realisme van de illusie nog aannemelijker wordt, de voorstelling nog transparanter.

Iets soortgelijks zou zich trouwens ook kunnen voordoen in de diverse pubgames die *Fable II* rijk is. In meerdere herbergen en pubs door heel Albion vind je wel een *gamemaster* die je stevast vraagt een gokje te wagen. Je speelt dan bijvoorbeeld een spelletje *Spinnerbox*, een aardige variant van de fruitautomaat, of *Keystone*, een rouletteachtig spel waarbij je dobbelstenen gooit, terwijl je eerst hebt ingezet op met letters, cijfers en kleuren gecodeerde bouwstenen van een booggewelf. Heb je geluk dan blijft de boog staan, en verdien je goudstukken als je de juiste code treft. Het zijn ingenieuze minigames die louter met kans, geluk en toeval werken, terwijl ze stevast de suggestie wekken dat de uitkomst is te beïnvloeden. Dat is ook precies de reden waarom ze zo gemakkelijk en op een verslavende wijze de aandacht vasthouden. In deze spelletjes komt het spel-mechanisme van kans en toeval ten volle tot zijn recht, waarmee nu ook de spelcategorie *alea* uit de taxonomie van Caillois expliciet in beeld komt. Hoewel die categorie doorgaans als niet semiotisch wordt bestempeld – een kansspel refereert als teken niet aan iets anders, zoals het aantrekken van een *balverine*-pak (mimicry) dat wel doet – zou dat in dit geval wel eens anders kunnen liggen. Met het spelen ervan wordt namelijk betekenis voor het overkoepelende spel gecreëerd: je wint of verliest goud bij dergelijke kansspelletjes, en dat heeft hoe dan ook zijn weerslag op het verdere verloop van het spel. De omstandigheid dat je hier een spannend spel zit te spelen binnen een grotere spelwereld vormt mijn volgende hypothese, waarin ik veronderstel dat er door het spelen van die minigames een nog sterker gevoel van betrokkenheid ontstaat, een nog intenser gevoel opgenomen te zijn in de voorstelling van de handeling, waarbij de gamer zo'n minigame als een spelletje ervaart, en de gamewereld daaromheen als werkelijkheid. Dit verschijnsel lijkt enigszins op wat de literatuurwetenschap retorische metalepsis noemt, volgens Marie-Laure Ryan (2006) een narratieve stijlfiguur die altijd was voorbehouden aan raamvertellingen met verschillende werkelijkheidsniveaus. Ik zal dit nog wat uitgebreider aan de orde stellen in het volgende hoofdstuk, narratieve verbeelding in games.

Fable II: Conclusies

Het kost vermoedelijk weinig moeite deze analyse te kritiseren, bijvoorbeeld omdat de criticus omissies ervaart met betrekking tot gameplay en emotie, of omdat hij meent dat bepaalde – voor hem wezenlijke – formele aspecten onderbelicht of genegeerd zijn. Hij moet zich realiseren dat ik noch op volledigheid, noch op een beoordeling van de gameplay, noch op een interpretatie van *Fable II* uit ben. Het is mij vooral te doen om het formuleren van – liefst generaliseerbare – hypothesen over de wijze waarop de gameplay enerzijds semiosis en verbeelding stimuleert, en anderzijds de entertainmentervaring bevordert of belemmert. Het is daarbij verhelderend te blijven onderkennen dat er in de spelervaring onderscheid bestaat tussen het opvatten van de game als wereld (teken-gebruik in de heuristische spiraal van de gameplay) én het opvatten van de game als teken (of als tekst) die naar de werkelijkheid verwijst (de hermeneutische spiraal). In grote lijnen heb ik hypothesen geformuleerd die gerelateerd zijn aan drie verschillende categorieën: de entertainment-verstorende gameplaykenmerken (de game als onaannemelijke wereld), de entertainment-bevorderende gameplaykenmerken (de game als aannemelijke wereld), en de gameplaykenmerken die tot reflectie aansporen (de game als teken). Tijdens de analyse werd duidelijk dat er in elk van die categorieën bepaalde afhankelijkheden zijn te onder-

scheiden. Zo lijkt de overdaad aan gevechtshandelingen een geval van entertainment-verstorende gameplay die veroorzaakt is door gefrustreerde genreverwachting; en dat geldt eveneens voor het doorbreken van bedieningsconventies, voor de beperking van de uitdrukkingsmogelijkheden en voor de lastige bediening van het uitdrukkingswiel. De gameplaykenmerken van genres zijn door conventies bepaald, en die conventies zijn niet alleen gaandeweg aangeleerd door gamers, maar scheppen ook verwachtingen. Semiotisch gezien kunnen we hier spreken van een aantasting van het realisme van de code. Veel van deze entertainment-verstorende aspecten hebben gemeen dat ze stevast de aandacht van de gamer naar buiten de fictieve spelwereld leiden, een beweging die het op de achtergrond geraakte zelfbewustzijn weer op de voorgrond laat treden.

Naast aannames over de veronderstelde genrecorrelatie formuleerde ik enkele hypothesen die gerelateerd zijn aan het type speler dat de spelervaring ondergaat. Zo veronderstel ik dat sommige gameplayelementen die de entertainmentervaring van reguliere gamers bevorderen, aanleiding tot metareflectie kunnen zijn voor professionals die zich een meer beschouwende blik hebben aangemeten – mede vanuit een afwijkende intentie of dispositie. Zij kunnen bijvoorbeeld de game als tekst opvatten in hun confrontatie met de ideologie van de voedselsystematiek (puurheid en verderfelijkheid), met het wellicht ideologische en normatieve karakter van het conservatieve financieel economische systeem, met de contextgebonden aard van houding en gedrag, met de 'gedragsindex' die verandering en aanpassing van gedrag propageert om vooruitgang te boeken. Ik refereer met die afwijkende dispositie aan de oproep van Ian Bogost in *Unit Operations*, waarin hij streeft naar de ontwikkeling en professionalisering van een vergelijkende gamekritiek:

Instead of focusing on how games work, I suggest that we turn to what they do – how they inform, change, or otherwise participate in human activity (...). Such a comparative videogame criticism would focus principally on the expressive capacity of games and, true to its grounding in the humanities, would seek to understand how videogames reveal what it means to be human

(Bogost, 2006, p. 53).

Hoewel zijn intentie lovenswaardig is, stelt Bogost hier in mijn ogen toch een wat te eenzijdige benadering van videogames voor. Hij veronachtzaamt de vraag met welke methoden games een entertainmentervaring stimuleren of belemmeren, terwijl amusement doorgaans het primaire doel is van gamers. Daarmee sluit hij wellicht een benadering uit die onderzoekt hoe de diverse gameplayaspecten en daaraan gerelateerde entertainmentkenmerken nu precies worden ingezet, gemanipuleerd en 'gefinetuned' om reflectie of metareflectie te stimuleren, om ideologische boodschappen uit te drukken. Kortom, waar ik in deze studie probeer de relaties tussen de game als wereld en de game als teken in kaart te brengen en te duiden, legt Bogost vanuit zijn kennelijk emancipatoire intenties een bovenproportionele nadruk op de game als teken.

In de analyse breng ik nog een hypothese in stelling omtrent een wat afwijkende categorie gameplay-aspecten en aanverwante spelervaringen, die noch aan genre, noch aan spelertypen gerelateerd is. Ik doel dan op de meer universele effecten van fictie, identificatie en verbeelding op een entertainment-bevorderende gameplay. Bij zowel de

vermomming in *the costume party* (een rol in een rol) als bij het spelen van minigames binnen de grote game zou de gamer zoiets als fictie binnen de fictie kunnen ervaren. Het spreekt vanzelf dat ik deze aanname over de verdieping van immersie door metaleptische constructies ook bij andere typen games moet toetsen. Bij de analyse van *Bioshock* en *Heavy Rain* in de volgende paragrafen probeer ik in elk geval vergelijkbare, naar metalepsis neigende gameplaysituaties te signaleren. Daarnaast zal ik ook gespitst zijn op andere overeenkomsten in gameplay, wat wellicht generalisering van in eerste instantie game-gerelateerde vooronderstellingen mogelijk maakt.

3.3 Bioshock: globale beschrijving en synopsis

Een *action adventure*, *survival horror*, *first-person shooter*, zo wordt deze game wel omschreven in de overwegend lovende reviews, met recensenten die wedijveren in superlatieven. Zoals het een game in eerste persoonsperspectief betaamt kruip je als gamer in de huid van protagonist Jack, waarvan je niet meer dan de handen (jouw handen) ziet. De game is nog maar goed en wel begonnen of je beleeft als rokende passagier midden op de oceaan een vliegtuigcrash, waarbij jij als kennelijk enige overlevende weer aan de oppervlakte weet te komen. Met een duikcel daal je af naar de op de zeebodem gebouwde stad Rapture, het utopische geesteskind van grootindustrieel Andrew Ryan. Terwijl je nog in de duikcel op weg bent naar het ontvangstcentrum neemt de Ierse verzetsstrijder Atlas contact met je op via de radio, en stuurt je naar zijn vrouw en kind. Die wachten jou ergens op in een duikboot, zodat jullie samen kunnen ontsnappen aan de gruwelijkheden. Hij maant je ondertussen om alle Little Sisters op je weg te ‘oogsten,’ wat betekent dat je ze doodt en Adam aan ze onttrekt, essentieel voor de lichaamsverbeterende *plasmids*. Ene Dr. Tenenbaum probeert jou daar echter van te weerhouden, en dient jou een *plasmid* toe waarmee je juist in staat bent ze te redden van hun zombiebestaan. Wanneer Ryan de

Little Sister



duikboot met vrouw en kind van Atlas vernietigt, vraagt Atlas jou om Ryan te vermoorden. In je zoektocht naar Ryan en het vervolg daarop wordt het je steeds duidelijker dat niets is zoals het lijkt in Rapture. Zowel Atlas als Ryan lijken jou om verschillende redenen te hebben voorgelogen. Je schakelt Ryan uit, maar uiteindelijk volledig tegen je zin. Ryan blijkt niet de grote boosdoener van het verhaal, in tegenstelling tot wat Atlas jou (Jack) steeds voorspiegelde. Je kunt echter niet anders omdat je door een posthypnotisch bevel (steeds getriggerd door de frase “would you kindly...”) volledig de controle over je eigen handelen kwijt bent. Je merkt nu pas dat Atlas niet degene is voor wie hij zich uitgeeft, maar Frank Fontaine heet, de aartsvijand van Andrew Ryan, en de aanstichter van de revolutie die mede tot de deplorabele staat van Rapture leidde. Fontaine blijkt achter de hypnose te zitten waarmee hij je dwingt Ryan te vermoorden. Uiteindelijk verlost Dr. Tenenbaum je van die post-hypnotische responsen, waardoor je Fontaine kunt opsporen en verslaan. De afronding is afhankelijk van de morele keuzes die je daarvoor maakte – de Little Sisters oogsten of verlossen.

Gameplay en genreverwarring

Voor ik het spel systematisch onder de loep neem wil ik alvast een speculatieve, maar wellicht tamelijk drastische aanname doen. Ik veronderstel namelijk dat het doorbreken van genreconventies in *Bioshock* enerzijds, en de hele opzet, gameplay en uiterlijke verschijning als first person shooter anderzijds voor veel gamers een beletsel vormen om deze game in al zijn nuances te vatten en te spelen. Ofschoon een ingenieuze mengvorm van fps, rpg en action adventure game ben je als argeloze gamer bij je entree in de *Bioshock*wereld moeiteloos geneigd deze game als een first person shooter op te vatten. Niet alleen het eerste persoons-perspectief, maar ook de sfeer, de omgevingen, de gewetenloze zombie-tegenstanders, de afwezigheid van ‘normale’ wezens, de muziek, de omgevingsgeluiden, de beschikbare wapens, alles wijst erop dat je je in een first person shooter bevindt. Ik liet me aanvankelijk dan ook makkelijk verleiden tot een speelstijl die daarin doorgaans van je wordt verwacht: via een reeks levels verkennend naar je einddoel, en op je route zo snel mogelijk zoveel mogelijk monsterlijke tegenstanders verslaan, terwijl je voortdurend op je hoede bent om het vege lijf te redden. In de schietspelhouding overkomt het me regelmatig dat niet alle aanwijzingen via de radioboodschappen even goed tot me doordringen, bijvoorbeeld omdat ik tijdens het afspelen ervan alweer aan het rondwalen bent voor mijn actuele missie, en op een moorddadige *Splicer* stuit terwijl het wapen dat ik paraat heb net leeg blijkt te zijn. Terwijl juist die aanwijzingen essentieel lijken om de meer rpg-achtige nuances van het spel te kunnen doorgronden, zoals ze ook onmisbaar blijken voor de mentale reconstructie van het Rapture-verhaal¹⁶.

Daarbij moet wel gezegd worden dat *Bioshock* prima als adrenalinestimulant in een onvervalste first person shootermodus kan worden gespeeld. Ook in dit register lijken alle kenmerken van de entertainmentervaring te worden ingelost. Niettemin zullen er gamers zijn die bepaalde levels qua gameplay op zeker moment als saai of uitdagingsarm ervaren: bijvoorbeeld wanneer je vastzit in een van de hallen van de kliniek, en je hebt een tijdje onverrichter zake naar een uitweg gezocht, of je probeert tevergeefs met talloze machinegeweerschoten een *Big Daddy* om te leggen. Pas dan kan het je misschien wat gaan dagen, en zou je kunnen gaan inzien dat je zonder uitgekiende strategieën niet veel

¹⁶ Pas later ontdekte ik dat er – net als in rpg's – een uitgebreide inventaris is, waar je alle radioboodschappen op elk gewenst moment weer kunt oproepen.

verder komt. Met enig speurwerk vind je dan wel de vereiste tactiek, een passend wapen of een genetische aanpassing om verder te komen – wat nu juist ook een van de wezens-kenmerken van de gameplay blijkt. Zonder interpretatie en toepassing van de tips en trucs, die eerder wel zijn aangereikt, maar niet aangeland, voelt het dan wel een beetje als behelpen.

Pas in mijn verkenning van walkthroughs en de *Bioshock* wiki (Kirkburn & anderen, 2010) begon ik een completer beeld te krijgen van de veelzijdigheid en alle opties die deze game biedt. Het is maar de vraag of de doorsnee gamer in staat is zich werkelijk al die mogelijkheden en varianten eigen te maken, louter vanuit de gameplay, zelfs al is hij een en al oor bij de radioboodschappen. Mijn eerste hypothese ten aanzien van de *Bioshock* gameplay is dan ook dat er veel gamers zijn die de rpg-aspecten lang niet ten volle weten uit te buiten, mede omdat ze in genrebepaling en aanverwante speelhouding (te) sterk naar het fps-genre neigen. Daardoor missen ze ook de mogelijk wel in de game aanwezige, maar veel meer rpg-gerelateerde procedurele retoriek, wat misschien bepaalde vormen van semiosis, verbeelding of mimesis uitsluit. Het is trouwens niet ondenkbaar dat veel gamers zich gaandeweg automatisch gaan aanpassen aan de vereiste speelstijl, en spelenderwijs inzien dat een pure fps-speelwijze niet, of te langzaam en te omslachtig tot de gewenste resultaten leidt. Ze zouden zich daardoor in toenemende mate kunnen openstellen voor de karakteristieke role playing game-mechanismen, zoals de diverse verbeteringen, versterkingen en uitbreidingen van lichaam en wapens, en misschien ook de radioboodschappen meer op waarde gaan schatten.

Wellicht ten overvloede, maar het moet duidelijk zijn dat ik onderdelen van de gameplay en aanverwante aspecten uit het analysemodel negeer als ik vermoed dat ze niet relevant zijn. Wanneer ze dus geen speciale invloed lijken uit te oefenen op het stimuleren of verstoren van de entertainmentervaring (verbeelding van de gamewereld, de game als wereld), of op het stimuleren van mimetische reflectie (verbeelding van bewustzijn, de game als teken). Hooguit beschrijf ik in die gevallen de kenmerken van die spelaspecten beknopt, louter om de context van, en de mogelijke relatie met andere spelelementen te schetsen.

Gameplay

Hieronder vat ik de globale opbouw samen van elke missie of elk level, zoals de gamer die in de gameplay ervaart, om vervolgens in te gaan op relevante gameaspecten.

Je komt in een nieuwe spelomgeving, een duikbootwerf, een appartementencomplex, een laboratoriumgebouw, een medisch paviljoen, en krijgt daar, doorgaans via een radioboodschap, de opdracht om naar specifieke voorwerpen te zoeken, die benodigd zijn voor een volgende stap. Denk daarbij aan het maken van foto's van de vijanden van kunstenaar Sander Cohen. Die moet je eerst stuk voor stuk vermoorden voor je ze fotografeert, zodat Cohen zijn lugubere collagekunstwerk kan afmaken: en dat alles in ruil voor essentiële informatie. Of aan het verzamelen van onderdelen voor de assemblage van een bom, waarmee je vervolgens de energievoorziening opblaast, waardoor elektrische deursluitingen niet meer werken en je weer een stapje dichterbij Andrew Ryan komt. Dit zoeken vergt soms wat denkwerk en inventiviteit, bijvoorbeeld om te achterhalen met welke techniek je een ruimte binnenkomt waarvan de toegang is versperd door een ijsberg of een loodzware vracht staal. Ook kamp je bij het opsporen van objecten vaak met tijdsdruk, zoals in het bijenlab, waar je steeds erg weinig tijd hebt voordat de bijen-

kalmerende rook is verdwenen, en je dus snel weer naar de hal moet om de rookmachine te activeren – voordat de bijen je wat al te vaak steken, en je kostbare gezondheid verliest.

Visuele informatie over de locatie van de voorwerpen en ook tekstuele hints over die plekken krijg je voornamelijk via de plattegronden in je inventaris, waar ook alle eerdere radioboodschappen zijn opgeslagen. Ook die kun je op elk moment oproepen, bijvoorbeeld wanneer je voor een opdracht specifieke en gedetailleerde informatie nodig hebt, zoals een code voor een beveiligde deur. Onderweg stuit je altijd op verschillende typen geweld-dadige *Splicers* die jou zonder uitzondering proberen te doden. Je probeert vanzelfsprekend steeds betere tactieken te ontwikkelen in je streven zo weinig mogelijk schade op te lopen in die gevechten (i.e. ontwijken, beschutting zoeken, toepassen van de juiste combinatie en afwisseling van plasmids en wapens). Deze vaak heftige confrontaties zijn niet alleen schrik- en angstwekkend, maar kunnen vanuit een gezonde overlevingsdrang ook je hartslag en adrenalinepeil flink opjagen. Bovendien vragen ze naast alertheid ook een geoefende en vlotte bediening van de juiste controllerknoppen. Wanneer je bijvoorbeeld R1 (wapenwissel) in plaats van R2 (vuren) bedient ben je dood voor je er erg in hebt, en moet je vanuit een *vita-chamber* opnieuw de plek des onheils opzoeken om het gevecht helemaal opnieuw te doen. Zo overkomt het mij in alle consternatie en paniek regelmatig dat ik een prachtige foto¹⁷ van mijn tegenstander maak vanuit de intentie hem een kogel door zijn kop te jagen.

In elk level loop je zonder uitzondering een aantal Little Sisters tegen het lijf, die je kunt doden of genezen, maar waartoe je altijd eerst haar trouwe beschermer, een *Big Daddy* moet overwinnen. Dat vergt ook enige oefening, want die *Big Daddies* zijn bijna onverwoestbaar in hun bijna ondoordringbare duikpak, terwijl jij tamelijk weerloos bent tegen zoveel bruto geweld. Heb je de hoofdmissie in een bepaalde spelomgeving voltooid en wil je – voordat je echt alle Little Sisters hebt gered (of gedood) – naar de volgende omgeving, dan krijg je stevast een waarschuwing dat je nog niet genoeg Adam hebt verzameld om de volgende missie te overleven. Voor alle zekerheid ga je dan maar op zoek naar de resterende Little Sisters, om het nu echt af te ronden, en meteen ook goed voorbereid te zijn op de volgende missie.

Tot zover lijkt de gameplay van *Bioshock* niet heel anders dan van elke willekeurige first person shooter, behalve misschien op de inventaris na, die je te allen tijde kunt raadplegen. De gameplay lijkt pas echt af te wijken van fps-games, en meer aan de gameplay van role playing games te refereren, als je met de diverse *plasmids* en *gene tonics* voor genetische lichaamsverbetering en de diverse wapenuitbreidingen aan het experimenteren slaat. De benodigde middelen daartoe vind je of koop je in de alom verspreide automaten van onder meer *Circus of Values Vending* en *Gatherer's Garden*. Zowel voor de *gene tonics* (ten behoeve van je gevechtsvaardigheden, je constructieve kwaliteiten en je fysieke capaciteiten) als de *plasmids* (diverse bovennatuurlijke krachten) heb je slechts enkele opslagposities (*slots*) beschikbaar. De keuze welke daarvan je precies opslaat om paraat te hebben voor de strijd is steeds een strategische. Je hebt dus te maken met een ingenieus persoonlijkheidsconstructie-systeem, dat nog eens aan complexiteit wint als je met de

¹⁷ Hoewel hij wel in je wapenvoorraad staat is de fotocamera geen wapen, maar een instrument voor wetenschappelijke doeleinden. Met het fotograferen van *Splicers* en *Big Daddies* kun je niet alleen extra Adam verdienen, maar worden ook de zwakheden van de tegenstanders geanalyseerd. Na een aantal foto's van hetzelfde type tegenstander krijg jij daarop gebaseerde krachten, en zal dit type vijand zwaardere schade oplopen door jouw aanval.

Genenbank (*Genebank*) aan de slag gaat, waarmee je nieuwe combinaties en vooral nieuwe uitgebreide opslagposities voor *gene tonic* en *plasmid*-toepassingen construeert. Aan de *U-invent*-stations stel je bovendien nog allerlei nieuw wapentuig of handig hackers-gereedschap samen om verkoopautomaten en kluizen te hacken. Om items als patronen, granaten, chips, Eve- en gezondheidscapsules goedkoper aan te kunnen schaffen – handig als je in geldnood zit – zijn die verkoopautomaten ook te hacken met een ingame-spel, waarin je binnen een beperkte tijdspanne een pijpenstelsel voor een steeds sneller stromende vloeistof in de juiste volgorde in elkaar moet zetten. Lukt het niet op tijd dan krijg je een schok en verlies je gezondheid.

Hoewel er nog wel meer variaties, alternatieven en complexiteiten bestaan, lijken de meest wezenlijke aspecten van de gameplay hiermee wel opgesomd. Hieronder kijk ik vooral naar de gamemechanismen die mogelijk zijn te verbinden met het veroorzaken en vooral verstoren van de entertainmentervaring, of juist tot een meer reflexieve houding aanzetten, en daarmee (mogelijk) de ervaring van immersie en betrokkenheid verstoren.

Gameplay: Regels en handelingen

In de analyse van *Fable II* stelde ik al – vrij naar Jesper Juul – dat de regels niet alleen bepalen welke handelingen er mogelijk zijn in een game, maar ook wat er dient te gebeuren in respons op die handelingen. Het ligt dan ook erg voor de hand om te kijken hoe de gamer via de gameplay in aanraking komt met die twee sterk aan elkaar gerelateerde gamemechanismen.

Nog niet in de bovenstaande gameplaybeschrijving aan de orde geweest, maar niettemin tamelijk relevant is wellicht de regel die het einddoel van *Bioshock* bepaalt. Net als bij andere games ben je als speler bij aanvang van *Bioshock* benieuwd naar het doel van het spel, niet in het minst omdat je graag wilt weten waar het naar toe gaat, waar je naar toe moet werken. Het einddoel wordt dan ook niet voor niets als de essentiële grondregel van een game opgevat: het is een belangrijke motivatie voor het handelen van de gamer. Voor een bevredigende gameplay dient dat doel volgens Schell (2008) concreet, haalbaar en lonend te zijn¹⁸. Daar lopen we in *Bioshock* al meteen tegen een interessante constatering aan, want tijdens de gameplay is het hoofddoel niet alleen ongedefinieerd en ambivalent, je ziet het gedurende het spelverloop bovendien een paar keer veranderen. Welbeschouwd verschaft de game je nergens een echt hoofddoel, maar spring je als gamer voortdurend van subdoel naar subdoel, waarbij je heen en weer slingert tussen twijfel en vertrouwen in de personages die jou van informatie en aanwijzingen voorzien. Dit leidt tot de aanname dat het ontbreken van zo'n concreet, haalbaar en lonend einddoel de motivatie, en daarmee het algehele spelplezier van de speler kan aantasten – en daarmee ook het entertainmentgehalte van *Bioshock*.

Die spelermotivatie wordt mede bepaald door de entertainmentkenmerken uitdaging en beloning. *Bioshock* laat de gamer echter in het ongewisse over de finale uitdaging, over waar hij nu precies naar toe werkt, laat staan dat hij een idee heeft over de beloning die hem staat te wachten. Dat we in *Bioshock* louter kennis hebben van de subdoelen resulteert misschien ook wel in een nogal vrijblijvende gameplay: wat doen de mogelijke gevolgen van jouw keuzen er eigenlijk toe, als je nooit zeker weet waar je het uiteindelijk voor doet, en je bovendien – en dat lijkt een regel zonder directe feedback of consequentie – niet eens

gestraft of berispt wordt voor het doden van de Little Sisters? Hier lijken de twee eveneens motivatiegerelateerde amusementseigenschappen vrijblijvendheid en relevantie niet goed in balans: er moet iets voor je inzitten, de gebeurtenissen moeten je op de een of andere wijze aan het hart gaan. Ook deze hypothese lijkt alleen van toepassing bij *Bioshock* als role playing game; lange termijnplanning en strategische immersie is bij *Bioshock* als first person shooter veel minder wezenlijk, waardoor ook het einddoel er wellicht veel minder of zelfs helemaal niet toe doet. De motivatie ligt dan – zoals in de meeste fps' – veel meer in de gameplay van de snelle, opwindende actie, het overwinnen van individuele tegenstanders, het bereiken van een volgend level.

Bioshock's genre-experiment en de ambiguïteit van de subdoelen leiden tot nog een andere interessante hypothese. Met de genrebreek die zich exclusief in de gameplay manifesteert veroorzaakt *Bioshock* namelijk een afwijking van het verwachtingspatroon, die immers geconditioneerd lijkt voor een fps, terwijl de game veel meer als een rpg gespeeld wil worden. Het kan voor de gamer in semiotische termen tot een breuk in het realisme van de code leiden, die zijn tactische en strategische immersie niet perse verstoort. Het voortdurend ontbreken van een helder einddoel en de ambivalentie van subdoelen impliceren bovendien dat de betekenis van de spelgebeurtenissen niet gefixeerd en afgerond is. Dat biedt ruimte voor speculatie en verbeelding over de mogelijke intenties (van de gamepersonages, en indirect van de makers), wat sommige gamers tot metacognitieve bespiegeling en interpretatie kan aanzetten. De game kan dan als tekst gaan functioneren, waarin wellicht een perspectief op de werkelijkheid is te ontdekken. Dergelijke processen worden misschien hoofdzakelijk aangestuurd door de narratie in *Bioshock*, maar schuren onmiskenbaar dicht langs wat ik als een kunstervaring bestempel. Mijn hypothese is dat slechts enkele gamers zich tot een dergelijke houding zullen laten verleiden, een dergelijke ervaring willen 'aangaan': de meeste gamers zullen op den duur misschien de genrebreek wel opmerken, maar laten zich niets gelegen liggen aan het ontbreken van een einddoel of de ambiguïteit van subdoelen. Hun focus ligt op de korte termijn-gameplay, die louter om zichzelf al genoeg voldoening verschaft.

Een vooronderstelling op een gameoverstijgend niveau vormt mijn aanname dat vooral experts, gamecritici, gamedesigners en wetenschappers een meer reflexieve houding zullen aannemen ten aanzien van de gamemechanismen. Ik verwacht dat deze groep een meer open houding aanneemt, wat de herkenning en interpretatie van procedurele retoriek en mimetische aspecten vergemakkelijkt. Bovendien veronderstel ik dat deze 'professionele' gamers in belangrijke mate gestuurd worden door hun intentie en dispositie om in een artistiek, metacognitief reflectieproces terecht te komen. Een tamelijk bewuste keuze dus om een kunstervaring te ondergaan. Deze aanname is mede ingegeven door de gesprekken die ik met gamers van diverse pluimage heb gevoerd over mijn studie. Vrijwel niemand van de reguliere gamers lijkt zich desgevraagd ooit te hebben bekommerd om zoiets als procedurele retoriek, uitgelegd als het expressieve, verwijzende vermogen van regels, opties en beperkingen. Wat niet betekent dat er via dergelijke retoriek nooit politieke, ideologische of ethisch geladen boodschappen in sommige games verstopt kunnen zijn, die bijvoorbeeld op een onderbewust niveau tot de argeloze gamer doordringen. Ik begin er steeds meer van overtuigd te raken dat als de gemiddelde gamer al tot een interpretatieve en metareflexieve houding worden aangespoord, dit hoofdzakelijk wordt gestimuleerd door zowel de inhoud als de vorm van gameverhalen.

¹⁸ Eerder al gaf ik aan dat daar ook uitzonderingen op bestaan, bv. bij games waarin het achterhalen van de situatie, het doel en de mogelijkheden nu juist de kern van de gameplay bepaalt.

Zoals de gameplaybeschrijving duidelijk maakt voer je in *Bioshock* diverse handelingen uit om jezelf voort te bewegen, te schieten, te draaien, te springen, van wapen te wisselen, munitie te kopen et cetera. Hoewel deze functionele handelingen geen uitgebreide analyse vereisen, zijn er gamers die via gebruikersrecensies laten weten bijvoorbeeld de besturing via de PS3-controller abominabel slecht te vinden. Hoewel ook dit met genreverwachtingen te maken kan hebben, haalt het de kwaliteit van de entertainmentervaring omlaag¹⁹. Toch zijn de resultaathandelingen hier interessanter, omdat de daaraan gerelateerde strategische overwegingen eerder zullen aanzetten tot betekenisgeving en verbeelding. Hierbij maakt het opnieuw een kapitaal verschil of je *Bioshock* speelt als fps of als rpg. Als first person shooter opgevat maak je je nauwelijks zorgen om het bewust bepalen van tactiek en strategie, en probeer je onbezwaard zoveel mogelijk *Splicers* en *Big Daddies* met je machinegeweer neer te maaïen. Kom je onverhoeds zonder munitie te zitten dan koop je die wel weer bij, waarna je verder raast. De enige vorm van pragmatische verbeelding (Poole, 2004) die zich voordoet is waarschijnlijk het verbeelden naar binnen, dus een vorm van identificatie met de regels die in de gamewereld gelden. De onderdompeling kan bij die vorm van verbeelding mogelijk wel sterker en intenser zijn dan bij de verbeelding hoe je iets moet gaan uitvoeren, vergelijkbaar met de strategische immersie bij Ernest Adams (2004). Hieruit vormt zich mijn volgende vooronderstelling, namelijk dat *Bioshock* als *role playing game* veel meer die laatste vorm van verbeelding zal aanspreken, de verbeelding *hoe*. De daarmee gestimuleerde strategische immersie is wellicht een minder intense vorm van betrokkenheid dan de hoofdzakelijk tactische immersie waartoe de gamemechanismen van *Bioshock* als *first person shooter* aanzetten. Het gevoel opgenomen te zijn in de voorstelling zal bij de fps sterkere vormen aannemen, terwijl het spelplezier dat we daarentegen relateren aan korte- en lange termijn-uitdagingen en de daaraan verbonden – en soms uitgestelde – beloning weer groter zal zijn bij *Bioshock* als *role playing game*.

Gameplay: aanpassing, verbetering, ontwikkeling

Of je nu wilt of niet, op den duur lijkt je als gamer niet meer te kunnen ontkomen aan rpg-achtige manipulaties, zoals het aanpassen en verbeteren van je alter ego in de gamewereld. De medische en genetische wetenschap van Rapture heeft allerlei lichaamsversterkende serums (*plasmids*²⁰) ontwikkeld, waarmee je je fysieke conditie en capaciteiten drastisch kunt aanpassen en verbeteren. Met de *incinerate plasmid* ben je in staat je hand als vlammenwerper te gebruiken, waarmee je bijvoorbeeld *Splicers* in een vuurbol verandert, met *Electro Bolt* kun je met je hand een elektrische bliksemschicht afvuren, met *Telekinesis* trek je een voorwerp (granaat, stoel, persoon) naar je toe, en kun je het teruggooien naar een vijand, en zo zijn er nog wel een stuk of acht soorten *plasmids* met unieke eigenschappen. Energie voor de *plasmids* haal je uit *Eve*, dat je in injectiespuiten overal in Rapture vindt of koopt in automaten. Het hoeft geen betoog dat je in potentie elk van die verbeteringen op weloverwogen wijze kunt inzetten voor een uitgekende strategie, in het gevecht tegen een *spider Splicer*, die weer een heel andere aanpak behoeft dan een *Nitro Splicer*, bij het misleiden van een *Big Daddy*, voor het creëren van een essentiële doorgang door een aanvankelijk ondoordringbare ijsmassa, enzovoorts.

¹⁹ Een rpg vraagt in gevechten doorgaans niet zo'n 'exact schot' als een fps, die volgens veel gamers makkelijker te spelen is met toetsenbord en muis op de pc. Dat kan een kwestie van gewenning zijn, van spiergeheugen dat afgeleerd en weer opnieuw aangeleerd dient te worden.

²⁰ Een plasmide is een zichzelf kopiërende DNA-streng die uitwisseling mogelijk maakt van genetische informatie tussen bacteriën onderling en tussen verschillende soorten.

Sommige gamers zouden na vele herhalingen, probeersels en beproevingen kunnen gaan vermoeden dat er in die repetitieve handeling didactische motieven of zelfs referenties aan, of commentaar op de echte wereld ligt verscholen, in de kennelijk nauwgezet en bewust door de ontwerpers gecreëerde relatie tussen uitdaging en beloning (pas A toe in combinatie met B, wissel B op het juiste moment af met C, om beloning D te ontvangen). Zo'n gedachte kan al worden aangewakkerd wanneer de gamer gaat vermoeden dat *Bioshock* – net als in *Fable II* – een specifieke inzet en afwisseling van wapens en *plasmids* vereist om in bepaalde situaties succesvol te zijn. En succesvol is in dit geval: zonder tot vervelens toe het onderspit te moeten delven, om dan telkens na je dood weer tot leven te komen (*respawn*) in een van de vele reanimatiekamers (*vita chambers*). En dat mag eveneens gelden voor de alleen uit ervaring te verkrijgen kennis dat je voor een specifieke missie of tegenstander altijd adequaat moet zijn toegerust, dat wil zeggen: met de voor specifieke doeleinden geschikte typen *plasmids*, wapens en munitie. Net als bij *Fable II* zouden gamers deze procedurele retoriek louter op het niveau van de game als wereld kunnen opvatten, dus om het spel adequaat te spelen. Daarnaast is het niet ondenkbaar dat de gamer er een representatie van bewustzijn in herkent, een perspectief op de wereld, waarin goede planning en voorbereiding doorgaans even essentieel worden geacht als het inschatten van gewenst gedrag in bepaalde situaties. Het herkennen en eventueel benutten van al die gevarieerde strategische opties én het signaleren en interpreteren van de procedurele retoriek die daarin misschien ligt verborgen hangt sterk samen met de speelhouding die de gamer aanneemt. Mijn volgende hypothese is dan ook gerelateerd aan de eerste aanname ten aanzien van genreverwarring, waarin ik veronderstel dat veel gamers vooral een rechttoe rechtaan fps-speelhouding aannemen, waardoor ze de rpg-nuances van *Bioshock* niet herkennen en dus ook niet inzetten – in elk geval in eerste instantie. Op grond daarvan formuleer ik de hypothese dat de gamers die *Bioshock* vooral als *first person shooter* spelen per definitie geen retoriek opmerken en duiden, noch door de aard van de formele aspecten, noch door de specifieke gameplay. Zij vatten de game als wereld op, nooit als tekst of teken. En dat geldt vermoedelijk niet alleen voor de gameaspecten als objecten, attributen en toestand, waar we bij die verbeteringen feitelijk mee te maken hebben, maar over de gehele linie van de gameplay²¹.

Principiële morele keuzen

Het kan bijna niet missen dat een specifieke, onoverkomelijke gameplayhandeling gamers tot nadenken aanspoort, of op zijn minst aarzeling of twijfel teweegbrengt. Ik doel dan op de beslissing om de Little Sisters te oogsten (doden) of te redden (genezen). Dit is een morele keuze die op de korte termijn alleen maar negatieve gevolgen voor jezelf lijkt te hebben, of in elk geval minder winst oplevert, als je tenminste besluit zo'n meisje te redden. Je loopt dan haar Adam mis, je hebt minder mogelijkheden jezelf te versterken met verschillende *Plasmids*, waarmee je ook je eigen positie ten aanzien van levensbedreigende *Splicers* en *Big Daddies* in de waagschaal stelt. Daar staat tegenover dat je hoe dan ook extra dollars verdient, waarmee je evengoed nieuwe *Eve*, *Plasmids* of munitie kunt aanschaffen. Het lange termijn-effect blijft tot aan het eind van de game onduidelijk.

²¹ Dat neemt niet weg dat diezelfde spelers mogelijk wel verwijzingen naar de werkelijkheid of de representatie van bewustzijn herkennen in de narratieve aspecten van *Bioshock*, en daardoor tot metareflectie worden aangespoord.

In het empirisch onderzoek wil graag de volgende hypothese toetsen: ik vooronderstel dat een significante meerderheid van gamers er voor kiest het leven van de Little Sisters te sparen en ze te redden uit hun geëxploiteerde zombiebestaan. De aanname die hieraan ten grondslag ligt is dat veel gamers er voor kiezen de meisjes te sparen, wellicht omdat ze vermoeden dat dit uiteindelijk tot betere spelresultaten zal leiden – ook al betreft het fictie, en hebben beslissingen nauwelijks directe consequenties in de game, laat staan in de echte wereld. Het is een uitdaging die een belofte van beloning in zich draagt, een beloning voor goed gedrag als het ware. Dergelijke overwegingen zullen enerzijds worden ingegeven door morele intuïtie, anderzijds uit reflectie op, en ervaring in de wereld – wie doorgaans in het echte leven goed doet, goed ontmoet. Gamers zullen naar mijn idee in dit geval toch eerder eieren voor hun geld kiezen, omdat ze geneigd zijn “het spel zo goed mogelijk te spelen,” zonder daarbij echt te weten wat hier nu ‘goed’ is.

Aan de andere kant is het denkbaar dat sommige gamers argwaan krijgen, omdat deze zwart-witkeuze hen wat al te doorzichtig op de proef lijkt te stellen. Zij zullen niet zonder meer handelen zoals de primaire reactie ingeeft en gaan bijvoorbeeld vanuit een kritisch argwanende houding mentaal met het denkbeeldige bewustzijn in conclaaf. Ze zullen daarbij hun bedenking uiten over de ondubbelzinnigheid waarmee dit bewustzijn hen in een ethisch keurslijf probeert te dwingen. Dergelijke kritische geesten zullen zich niet snel gewonnen geven: ze vatten het perspectief en de ‘verborgen’ agenda in dit betekenisproces juist heel goed, maar gaan er in hun metareflexieve stellingname niet in mee. Of dergelijke metareflexieve overwegingen ook tot een kunstervaring leiden, of louter een moreel vraagstuk betreffen blijft vooralsnog een vraag. In hoofdstuk vijf, Games als amusement en games als kunst, zal ik die wat uitgebreider proberen te beantwoorden.

Gameplay: perspectief

Mijn laatste hypothese ten aanzien van de *Bioshock*-gameplay betreft het eerste-persoons-perspectief. Hoewel niet in het schema opgenomen als formeel spelmechanisme veronderstel ik dat het toegepaste spelperspectief niet alleen tot verschillende typen gameplay leidt, maar ook een essentiële invloed heeft op de mate waarin de gamer zich identificeert met zijn personage. Hij kan zich sterker ver- of inbeelden iemand anders te zijn, en laat zich daardoor makkelijker meevoeren door de voorstelling. De meningen en inzichten over de verschillende effecten en toepassingsmogelijkheden van het gebruikte spelperspectief zijn nogal verdeeld. Alison McMahan (2003) meent dat het eerste-persoons-perspectief, voor het eerst toegepast bij de *fps* *Wolfenstein 3D* (ID-Software, 1992), een grote stap voorwaarts was om het gevoel van immersie bij de gamer te vergroten²². De handen die in deze game onder in beeld te zien zijn werden al gauw door het hele genre overgenomen, en hoewel het wapen dat daarin is geklemd (nog) niet werd gebruikt om te richten, versterkt het bij de speler volgens McMahan wel het gevoel meer opgenomen te zijn in de voorstelling.

Enkele gamers uit mijn eigen omgeving vinden die handen in beeld juist storend, omdat ze hun eigen handen al op de controller buiten de gamewereld zien, en nog een keer

²² Zij spreekt in dat verband liever over *presence*, omdat het daarbij om een breder, genuanceerder en door andere wetenschapsdisciplines ondersteund concept zou gaan, waarbij onder andere onderscheid wordt gemaakt tussen perceptuele immersie (bij echte virtuele omgevingen zoals in de CAVE's) en psychologische immersie (de mentale voorstelling bij 3D-games).

virtueel in de gamewereld. De geloofwaardigheid wordt daarmee dusdanig aangetast dat er van een ongestoorde gameplay nauwelijks sprake kan zijn, laat staan van immersie.

Het eerste-persoons-perspectief lijkt nog wel een ander genrespecifiek voordeel te hebben: juist omdat je niet continu ziet wat er achter je gebeurt, bekruipt je regelmatig het ongemakkelijke gevoel – versterkt door geluidseffecten, geroezemoes, geschreeuw en gefluister – dat je van achteren wordt beslopen door een moorddadige engerd, wat de spanning én de immersie alleen nog maar zal versterken. Het gevoel opgenomen te zijn in de voorstelling, en samen te vallen met de protagonist lijkt me per definitie intenser in het eerste-persoons-perspectief; filmregisseur Hitchcock liet dat enige decennia terug al overtuigend zien met zijn experimenten met subjectiverende point-of-view shots (POV) (Pisters, 2002; Raessens, 2001).

Met het oog op cognitie- en representatieprocessen is er nog wel een ander argument voor te vinden. In een eerste-persoons-perspectief is er geen noodzaak een samengestelde representatie van het perspectief van de avatar te construeren, die representatie valt namelijk samen met wat je ziet. In derdepersoons-perspectief doe je dat volgens mij vaak wel. Je maakt namelijk een mentale representatie van de spelomgeving én de avatar zelf (die neem je waar, en representeer je automatisch), én je maakt een representatie van het perspectief van de avatar, en die beide representaties voeg je samen tot een identiteit waar jij als speler mee samenvalt. Dit proces vergt extra cognitieve activiteit, en de kans bestaat dat dit het gemak van de onderdompeling enigszins belemmert. In termen van Bolter en Grusin (2000) zal er in het eerste-persoons-perspectief vermoedelijk eerder sprake zijn van *transparent immediacy*, waarbij het medium transparant, onzichtbaar is, terwijl zich in het derdepersoons-perspectief iets vergelijkbaars als bij *hypermediacy* kan voordoen, waarbij de gamer zich gemakkelijker bewust zal zijn van het medium, en ‘zijn best moet doen’ daar doorheen te kijken om zich opgenomen te voelen in de voorstelling.

De hypothese die zich hier aandient betreft opnieuw het verschil in genreopvatting. Ik veronderstel namelijk dat gamers die *Bioshock* vooral als schietgame zien een voorkeur zullen hebben voor het eerste-persoons-perspectief, terwijl gamers die *Bioshock* als rpg spelen wellicht liever een derdepersoons-perspectief hadden gehad. Dit spelperspectief levert nog wel een vraag op met betrekking tot de ervaring van een bewustzijn en metacognitieve reflectie. Doet zich dat makkelijker voor als gamers in een eerste-persoons-perspectief spelen, omdat – maar dat is een aanname – de mate van identificatie daarbij sterker is? Hier kom ik in hoofdstuk vijf uitgebreider op terug.

Bioshock: conclusies

Als ik probeer de essentie van de hier geformuleerde stellingen te vatten, en daarbij in ogenschouw neem wat ze gemeen hebben, dan lijkt vooral de genrekwestie een prominente plaats in te nemen. Of het nu gaat om het al dan niet opmerken van procedurele retoriek, om de aard van de pragmatische verbeelding (verbeelden in en hoe), om het opvatten van de game als wereld of als teken of om de voorkeur voor een specifiek spelperspectief, in al die gevallen lijkt de aangenomen spelhouding – *fps* of *rpg* – doorslaggevend voor de aard van de beantwoording. Uit het empirisch onderzoek zal moeten blijken of mijn vooronderstellingen hierin correct zijn, terwijl ook de hypothese over het ontbreken van (informatie over) een concreet en haalbaar einddoel moet worden getoetst. Ten slotte lijkt mijn hypothese over het verschil in benadering door expert-gamers en ‘gewone’ gamers niet alleen gameoverstijgend, maar ook essentieel. Als blijkt dat hoofdzakelijk experts – louter op grond van gameplay en spelmechanismen

– geneigd zijn tot een reflexieve, hermeneutische houding, terwijl ‘doorsnee’ gamers zich vooral beperken tot de heuristische spiraal van de gameplay, dan heeft dat wellicht verstrekken gevolgen voor de eindconclusies en aanbevelingen in deze studie. Dat zou immers betekenen dat de gemiddelde gamer – behorend tot de grootste doelgroep van gameontwikkelaars – de (mogelijk opzettelijk gecreëerde) procedurele retoriek met een ideologische, culturele of maatschappijkritische teneur niet herkent, laat staan interpreteert. Afgezien van de vraag of dat erg is – het gaat om amusement – heeft deze aanname nog louter betrekking op de retoriek via gameplay en gamemechanismen, en niet op narratieve retoriek. Die is wellicht gemakkelijker te herkennen door de meeste gamers.

3.4 Heavy Rain: globale beschrijving en synopsis

De derde game die ik in dit hoofdstuk over spel en verbeelding analyseer is de controversiële misdaad-thrillergame *Heavy Rain*, die door de makers als interactief drama wordt geafficheerd. En daarin lijkt ook meteen de controversie te schuilen, tenminste als we de reviews op metacritic.com van zowel de professionele kritiek als de consument serieus mogen nemen (*Heavy Rain* reviews, 2010). In eerste instantie is het opvallend dat de reguliere gamers deze game met een veel lager cijfer beoordelen dan de professionals (net als bij *Fable II* en *Bioshock* trouwens)²³. Waar die laatste *Heavy Rain* een 8,7 gunnen (uit 106 professionele kritieken), krijgt deze game van de 1102 reguliere gamers gemiddeld niet meer dan een 6,2. Nu moet daarbij wel in aanmerking worden genomen dat de gamers hun ontevredenheid doorgaans met een extreem cijfer plegen uit te drukken. Waar de laagste professionele beoordelingen uitkomen op een 4 (2 maal een 4 en een keer een 4,5; de volgende gaat meteen naar een 7) schromen veel gamers er niet voor een 0, een 1 of een 2 te geven. Dat haalt het gemiddelde natuurlijk flink omlaag. Het is dus ook interessant om te kijken naar hun argumentaties, die in de analyse wellicht als leidraad kunnen dienen bij het formuleren van relevante hypothesen. Veel kritische en teleurgestelde gamers vallen over het ‘ridicul slechte’ verhaal, de ‘reusachtige emmentaler gaten’ in de plot en de ‘abominabele’ voice-acting die elke gamer met ‘meer dan een paar gram hersenen’ wel aan zijn ‘gekrenkte verstand’ en oren uit de immersie moet trekken. Terwijl de professionele kritiek de kwaliteit van juist die narratieve aspecten maar niet genoeg kan prijzen, getuige deze opsomming van oneliners:

I have never played anything so momentous or revolutionary as Heavy Rain; the narrative is one of the strongest I've seen in years; creates a city that feels immersive with characters that feel real. Heavy Rain isn't the ultimate narrative-driven videogame but the first, a template that should inspire other creators and open up a genre as limitless as imagination itself; ..because the strong story, fantastic gameplay and impressive acting make up for it. An emotional adventure in the life of real character; It is entertaining without being "fun" and explores the assumptions players make as a spectator and a participant, the extent at which literary drama can interconnect with games, and the uncharted space far beyond mainstream gaming

(*Heavy Rain* reviews, 2010).

²³ Fable II krijgt van de professionele kritiek uit 95 reviews gemiddeld een 8,9, tegen een 6,2 van 1878 gamers, dat is een verschil van maar liefst 2,7 punten. Bij Bioshock is het verschil iets lager. Daar vindt de kritiek deze game een 9,4 waard (gemiddeld uit 51 reviews), terwijl 157 gamers Bioshock gemiddeld met niet meer dan een 8,1 belonen.

Ik heb de indruk dat het verschil in opvatting over die narratieve aspecten van *Heavy Rain* te wijten is aan het hanteren van verschillende referenties. Het is niet ondenkbaar dat gamers in hun commentaar bijvoorbeeld het model van de klassieke Hollywoodfilm-narratie als referentie nemen, terwijl de professionele kritiek vooral refereert aan wat er tot op heden in andere games met narratie is gedaan. Deze kwestie verdient echter een uitgebreidere behandeling in het volgende hoofdstuk over verbeelding in games door narratie. Voorafgaand aan de analyse van verbeelding en betekenis door gameplay en spelmechanismen is het op deze plek vooral zaak een korte beschrijving van de game en de narratieve context te geven.

Heavy Rain is het verhaal rond protagonist Ethan Mars, die aan het begin van de game een dusdanig persoonlijk verlies leidt dat zijn leven uit elkaar valt. Hij raakt dan ook nog zijn zoontje Shaun kwijt in de speeltuin, tijdens een van zijn regelmatig voorkomende black-outs, juist als de stad geteisterd wordt door de Origami Killer. Die heeft de gewoonte om jonge kinderen te ontvoeren, om ze dan te laten verdrinken in langzaam volstromende regenputten. De game draait erom dat je als Ethan zo snel mogelijk probeert je zoontje te redden én de Origami Killer te vinden. Het bijzondere aan deze game is dat je niet alleen in de huid van Ethan kruipt, maar dat je ook het perspectief van enkele andere personages inneemt, die om verschillende redenen achter de Origami Killer aan zitten. Zo volg je privédetective Scott Shelby, die in opdracht van de ouders van een slachtoffer in verschillende spelscènes de moordzaken onderzoekt en andere ouders ondervraagt. Een van hen, de prostituee Lauren Winter, voegt zich bij hem om te assisteren in zijn speurwerk. FBI-profiler Norman Jayden is een van de andere speelbare personages die de Origami Killer-case krijgt toegewezen, maar niet een echt warm onthaal krijgt bij het plaatselijke politiekorps, dat immers zelf alles wel onder controle heeft. Vierde en laatste speelbare personage is de aan insomnia lijdende Madison Paige, die hetzelfde

Heavy Rain – Ethan zoekt zijn zoontje



motel bewoont als waar Ethan zijn intrek neemt op de vlucht voor de politie, wanneer hij als hoofdverdacht wordt aangemerkt. Madison verzorgt Ethan – die in zijn missies steeds ernstiger kwetsuren oploopt – en wil hem ook anderszins bijstaan, wat hij steevast weigert: hij durft haar niet in vertrouwen te nemen, vermoedelijk ook omdat hij bang is haar in gevaar te brengen. De buitensporige opdrachten die Ethan krijgt – kennelijk van de Origami Killer zelf, steevast getypt op steeds weer een ander origamifiguurtje – vallen alle onder hetzelfde motto, wat ook het hoofdthema van de game lijkt: “hoe ver ben je bereid te gaan om iemand die je liefhebt te redden?”

Gameplay

Meteen aan het begin van de game zien we al dat de gameplay afwijkt van de conventie, in welk genre dan ook, vooral op het gebied van de bediening. En dat gaat wat verder dan de verschillen in de knop-actie-relatie zoals we die bij andere games zien. De proloog is, net als in de meeste games, zowel een introductie van de narratieve setting als een oefening om de controller voor deze specifieke game te leren bedienen. Ethan Mars ontwaakt, en de gamer merkt meteen al bij het opstaan van Ethan dat het hier niet om een *point and click*- of ‘sneltoets’-bediening gaat. Bij *Fable II*, *Bioshock* en vrijwel alle andere games activeer je met elke afzonderlijke knop of knopcombinatie direct daaraan verbonden handelingen of bewegingen. Dus het kruisje is een aanval met een specifieke zwaarbeweging (of, afhankelijk van de game, een sprong, een interactie met objecten, etc.), het rondje is gezondheid aanvullen, herladen van je wapen (en alle varianten in andere games), R2 is schieten met je wapen, de linker en rechter joystick zijn voor het voortbewegen en het rondkijken, enzovoorts. Ethan laten opstaan is echter geen kwestie van een enkelvoudige druk op een knop, maar van een analoge beweging met de rechter joystick, waarbij de snelheid van die duimbeweging ook de snelheid van Ethan’s beweging controleert. Bovendien is ook de richting van de beweging bepalend voor de richting van Ethan’s beweging – naar voren duwen is opstaan, langzaam terug laten komen is weer langzaam gaan zitten. Deze werkwijze komt terug in elke alledaagse handeling die je na het opstaan kunt uitvoeren, of je nu even naar buiten loopt en op de balustrade leunt, naar de badkamer gaat om je te scheren, je tanden te poetsen, te douchen en je af te drogen, alle bewegingen van je avatar zijn analoog aan, lopen synchroon met de beweging van de controllerknoppen of het kantelen en heen en weer of op en neer bewegen van de controller zelf.

De macrostructuur van de game ligt voor een deel vast, maar is deels ook afhankelijk van de keuzes die je maakt en van de handigheid en snelheid waarmee je jezelf uit problematische situaties redt. De grote lijn wordt gevormd door de opdrachten die Ethan moet uitvoeren om zijn ontvoerde zoon levend terug te krijgen²⁴. Die opdrachten lopen qua karakter uiteen van een flink stuk spookrijden op een drukke snelweg tot kruipend door met glas bezaaide ventilatietunnels de weg zien te vinden of je vinger er afzagen voor een camera. Ook hier bestuur je veel handelingen via analoge controllerbewegingen – om tegenliggers te ontwijken, om uit het gekantelde autowrak te kruipen, om een lucifer aan te steken in de tunnel om de luchtstroomrichting te achterhalen, om de zaagbeweging na te bootsen, et cetera. De opdrachtscènes van Ethan worden afgewisseld met spelscènes waarin je de andere speelbare personages aanstuurt in hun zoektocht naar de Origami Killer, waarbij elk personage specifieke, in de besturing gereflecteerde kenmerken kan

²⁴ De opdrachten zijn enigszins vergelijkbaar met de missies in rpg’s zoals *Fable II*. Maar ze komen op mij wel wat natuurlijker en meer organisch over, niet in het minst omdat de verhaaldebeurtenissen een onontkoombare urgentie verlenen aan de gameplay-handelingen. In het volgende hoofdstuk ga ik daar uitvoeriger op in.

bezitten. Zo blijkt FBI-profiler Norman Jayden over een bijzondere *augmented reality*-bril (**ARI: Added Reality Interface**) te beschikken, die je hem met een speciale beweging van je rechter joystick uit zijn binnenzak kunt laten pakken en opzetten. Als Jayden wordt geïntroduceerd bij een plaats delict merk je dat hij hiermee op ingenieuze wijze in staat is sporenonderzoek uit te voeren, zoals het vinden, vastleggen en analyseren van bandensporen, bloedsporen, stuifmeel, vingerafdrukken en dergelijke. Als hij later in zijn kantoor op het gastpolitiebureau (een stoffig rommelhok) een van de wonderschone virtuele kantoorruimtes plus interface tevoorschijn roept kun je ook daar met specifieke bewegingen van de joystick door de zwevende interface bladeren, of met een abrupt zijwaartse beweging van de controller die virtuele interface aan de kant schuiven – een beetje vergelijkbaar met de interface die Tom Cruise gebruikt in de film *Minority Report*. De hypothese die ik hieraan verbind sluit aan bij eerdere hypothesen over verschillende vormen van metalepsis in videogames, zoals bij het vermommen in *Fable II* en de hackbare verkoopautomaten in *Bioshock*. Ik vooronderstel dat inzet van deze bril binnen de fictieve gamewereld de gamer nog verder de virtualiteit intrekt. De gamer heeft een virtuele ervaring binnen het virtuele, waardoor de eerste virtuele laag – de gamewereld – wellicht realistischer aanvoelt, wat het gevoel van immersie alleen maar zal vergroten.

Gameplay: handelingen en vaardigheden

In de beschrijving van de gameplay, maar ook vanuit de reviews komt naar voren dat de bijzondere aard van de bediening nogal bepalend is voor de aard van de gameplay, maar ook voor de waardering daarvan. Ik vooronderstel dat de gameplay op dit vlak ofwel stimulerend ofwel verstorend kan uitwerken op de entertainmentervaring, afhankelijk van het type speler en zijn attitude ten aanzien van dit (nieuwe) genre. Enerzijds zijn er de gamers die onderkennen (en accepteren) dat deze game een interactief drama is²⁵, maar toch ook de oprechte illusie koesteren dat hun handelen een wezenlijke invloed uitoefent op het leven van de personages en het verloop van het verhaal. Dat zorgt er mede voor dat ze een sterkere betrokkenheid gaan voelen met de personages. Bij hen zal de aard van de bediening juist erg bevorderend uitwerken op zowel hun betrokkenheid als het gevoel van relevantie. Zij hebben weinig moeite met de pragmatische verbeelding naar binnen, waarbij ze hun actieve bewustzijn projecteren in de semiotische wereld van de game. Ze begrijpen daardoor ook intuïtief dat die bediening niet voor niets zo complex is bij bepaalde gebeurtenissen, omdat dit de hachelijkheid van die situatie weerspiegelt. Ik doel dan op scènes waarbij de protagonisten in gevaar komen, en je alleen in staat bent ze te redden met flitsende reacties, dus door op tijd de juiste knoppen of combinaties te gebruiken. Dit gebeurt onder meer wanneer Ethan’s hulpvaardige motelbuurvrouw, de journaliste Madison Paige, bij ‘the Doc’ komt om informatie in te winnen en vervolgens aan deze moordzuchtige psychopaat probeert te ontsnappen, en in de gewelddadige confrontatie tussen FBI-man Norman Jayden en de mala fide autohandelaar Mad Jack. Wanneer de betrokken gamer er niet in slaagt in dergelijke situaties iemand te redden ervaart hij dat als een zwaarwegend persoonlijk falen, maar het laat hem vermoedelijk onverstoortbaar ondergedompeld in de game als wereld. Die verantwoordelijkheid krijgt

²⁵ Hetgeen wat mij betreft een andere connotatie heeft dan het begrip interactieve film, omdat die laatste term suggereert dat je louter kiest uit verschillende plotwendingen en de volgorde van scènes kunt bepalen. Dat is in elk geval het beeld dat uit de kritische reviews oprijst, met negatief kwalificerende vergelijkingen als “like a ‘choose your own adventure’ novel, but not even that interesting”). De term interactief drama wekt tenminste nog de illusie dat je als gamer/regisseur ook het handelen van de personages kunt aansturen, en daadwerkelijk invloed hebt op zowel karakter- als plotontwikkeling.

des te meer gewicht in de wetenschap dat je een spelscène niet nog eens kunt overdoen, zoals veel andere games wel toelaten. Als een personage door jouw schuld het loodje legt dan is dat onomkeerbaar, net als in het echte leven: een eenmaal gemaakte cruciale fout kan niet meer worden hersteld, of je moet de game al helemaal opnieuw gaan spelen.

Anderzijds zijn er de gamers die zichzelf graag zien uitblinken in meer traditionele games als rpg's of first person shooters. Zeker wanneer zij *Heavy Rain* al op voorhand met argwaan tegemoet treden als interactieve film zullen ze per definitie het gevoel hebben tot veel minder interactie in staat te zijn dan in bijvoorbeeld *Fable II* of *Bioshock*, waar ze hun specifieke gamekwaliteiten veel beter kunnen etaleren. Zij zijn vermoedelijk beter in pragmatische verbeelding *hoe*, dus in het bedenken van speciale tactieken en strategieën om missies succesvol uit te voeren. De balans tussen uitdaging en beloning zal volgens deze gamers uit het lood staan, omdat ze het in de eerste plaats al geen echte speluitdaging vinden om quick-time events te controleren²⁶, terwijl nauwkeurige controle van hun avatar zoals ze gewend zijn ook nog eens ontbreekt. Ze zullen geen beloning ervaren in het afronden van weer een scène, terwijl ze een eventueel verlies in bovengenoemde spel-situaties eerder zullen wijten aan een waardeloos of inadequaat bedieningssysteem. Het is niet moeilijk in te zien dat dit hun betrokkenheid bij de voorstelling, en daarmee een plezierige entertainmentervaring danig in de weg zit.

Gameplay: gametype, -genre en gamertypologieën

In overeenstemming met mijn vooronderstellingen in de analyses van *Fable II* en *Bioshock* lijkt ook hier de dispositie of aard van gamers van invloed te zijn op hun ontvankelijkheid voor entertainmentervaringen. De entertainmentpsychologie biedt in dit licht verhelderende inzichten, onder meer over gamertypologieën, die zijn ontwikkeld vanuit een streven te achterhalen waarom mensen bepaalde games spelen, en wat daarbij op grond van aanleg, aard en gesteldheid hun intrinsieke motivatie is. Klug en Schell (2006) onderscheiden achtereenvolgens de *strijder* (competitor), die vooral speelt om beter te zijn dan anderen; de *verkenner* (explorer), die speelt om de grenzen van de spelwereld te onderzoeken, en om als eerste te ontdekken wat anderen nog niet weten; de *verzamelaar* (collector), die ernaar streeft de meeste dingen te verzamelen in een game; de *eerzuchtige* (achiever), die niet alleen speelt om nu succes te hebben, maar ook om op de lange termijn bovenaan de ranglijsten te staan; de *joker*, die puur voor zijn plezier speelt en geniet van de sociale aspecten van games; de *regisseur* (director), die vooral speelt voor de opwindende die hij ervaart als hij de leiding kan nemen en controle heeft over de situatie; de *verhalenverteller* (storyteller) speelt om een afwijkende wereld te creëren of erin te leven, en om een verhaal uit die fictieve wereld te construeren; de *uitvoerder of artiest* (performer) speelt vooral om een showtje te geven; de *ambachtsman* (craftsman) ten slotte speelt vooral om te bouwen, om puzzels op te lossen, om constructies te ontwerpen. Volgens Klug en Schell verenigen de meeste mensen twee of meer van deze spelersrollen in zich. Hun motivatie

²⁶ Quick-time events (qte's) zijn korte filmische fragmentjes, afzonderlijke cut-scenes met gamesituaties en handelingen die niet interactief zijn, maar waarin elke mogelijke handelingen van tevoren zijn vastgelegd. Technisch gezien kies je in de gameplay dus louter de qte's die de gewenste handeling weergeven. Dus als een personage iets van de grond moet pakken druk je de rechterjoystick naar voren, en start je het vooraf gerenderde filmpje waarin dit plaatsvindt. Daar merk je trouwens weinig van: je veroorzaakt een vloeiende beweging van je personage, die je bovendien in snelheid en richting kunt beïnvloeden. Het is echter niet mogelijk een vaas in de hoek van de kamer op te pakken of om te schoppen, als die niets met het verhaal of de gameplay heeft uit te staan – je kunt je avatar op die plaats niet bewegen door de knieën te gaan. In games als *Fable II* of *Bioshock* heb je bijna de volledige controle over een avatar, over de bewegingsruimte en de handelingen op elke plek in de gamewereld. De 3D-modellen zijn direct aanstuurbaar door de gamer, afhankelijk van de ingeprogrammeerde bewegingen, en worden in *real time* gerenderd.

wordt gevormd door een mix van verschillende gamertypen, waarvan sommige, afhankelijk van het type game, meer of minder op de voorgrond treden.

Dergelijke motivationele kenmerken zullen ongetwijfeld van invloed zijn op het perspectief dat gamers in verschillende typen games aannemen. Zoals ze vermoedelijk ook invloed hebben op de mate waarin we gebeurtenissen aannemelijk vinden, op ons oordeel over de gameplaykwaliteiten, en uiteindelijk ook op het gemak waarmee we ons laten meenemen door de voorstelling – een wezenlijke entertainment-eigenschap. Zo zal de typische verzamelaar vermoedelijk erg weinig van zijn gading vinden in een game als *Heavy Rain*, terwijl diezelfde gamer in *Fable II* heel Albion als een ware goudmijn ervaart. Ook de verkenner vindt in *Fable II* veel meer de vrije ruimte om te gaan en te staan waar hij wil, om alle hoeken en gaten te onderzoeken, terwijl hij zich in *Heavy Rain* binnen de afgebakende grenzen van de verschillende spelscènes vooral opgesloten voelt. Strijders en eierzuchtigen zullen in *Heavy Rain* hun gevechts- en competitiedrift niet zo gemakkelijk beantwoord zien, terwijl *Fable II* daar al wat meer ruimte voor biedt, en *Bioshock* ze pas werkelijk een serieuze uitdaging en navenante beloning verschaft. Het is niet moeilijk hier de interessante en toetsbare hypothese aan te verbinden over gamertypologieën die het beste aansluiten op de gameplay van *Heavy Rain*. Mijn vooronderstelling is dat dit vooral geldt voor de verhalenverteller, de regisseur, en in iets mindere mate misschien voor de artiest/uitvoerder.

Gameplay: motivatietheorieën en voorkeuren

De ontvankelijkheid voor specifieke vormen of kenmerken van entertainment is – op een wat hoger abstractieniveau – ook deels te verklaren met behulp van enkele motivatietheorieën. Twee theorieën die in de context van videogames worden aangehaald zijn de stemmings-beheertheorie (*mood management theory*) en de emotionele dispositietheorie (*affective disposition theory*). Bryant en Davies (2006) zien in relatie tot die eerste voldoende aanleiding om Grodal's aanname te ondersteunen, namelijk dat emotionele regulering het basismotief voor mediagebruik is. Als eerste van de vier kernelementen van *moodmanagement* noemen zij stimulus-gerelateerde stabilisatie (*excitatory homeostasis*), wat refereert aan de neiging van mensen om juist die vorm van entertainment te kiezen (of hoger te waarderen) die een optimale mentale en fysieke activatietoestand (arousal) bewerkstelligt. De interventie-capaciteit (*intervention potential*) refereert daarnaast aan het vermogen van een media-uiting (zoals een gamegebeurtenis of gameplay-aspect) om niet alleen de aandacht van een individu te trekken maar ook zijn informatieverwerkingssysteem te stimuleren. Het is vooral dit aspect dat in deze context tot interessante hypothesen kan leiden. Bryant en Davies veronderstellen namelijk dat videogames met de meeste interactiemogelijkheden daartoe het beste in staat zijn, en daarmee ook de grootste capaciteit voor stemmingsverandering bezitten. In andere woorden, mensen die gamen om hun gemoedsgesteldheid te reguleren, zullen de voorkeur geven aan games met veel interactie, omdat die de meeste potentie bezitten hun stemming om te buigen. Dit is natuurlijk een aanname waarvoor de auteurs op dat moment (2006) weliswaar empirische gegevens over andere media kunnen aanvoeren, maar nog niet in relatie tot gaming. Vanuit het streven om dat toch graag empirisch getoetst te zien verbind ik er op deze plek de hypothese aan dat gamers die hun entertainmentervaring belemmerd zien door het gebrek aan interactiviteit in *Heavy Rain*, de activiteit van het gamen doorgaans als een vorm van *moodmanagement* gebruiken. In het verlengde daarvan vooronderstel ik dat deze gamers op grond van hun neiging tot stemmingsregulatie meer op hun wenken

worden bediend door de ruimere interactiemogelijkheden in *Bioshock* en *Fable II*, maar dat daarenboven de *free-roaming sandbox* games als GTA en Assassin's Creed bij uitstek aan hun entertainmentwensen voldoen.

De twee andere stemmingsbeheer-aspecten, *boodschap-gedragsaffiniteit* (message-behavioral affinity) en *pleziergebonden gevoelswaarde* (hedonic valence), hebben te maken met de wijze waarop gamers zich laten beïnvloeden door de inhoud van een game. Het boodschapperelateerde element heeft betrekking op de aanname dat hoe meer overeenkomst er bestaat tussen het emotionele karakter van een media-uiting, in casu een gamegebeurtenis (de boodschap) en de emotionele staat van de gamer, hoe kleiner de potentie voor stemmingswijziging. Het aspect van *pleziergebonden gevoelswaarde* refereert daarnaast aan de positieve (opwekkende, geruststellende, vermakelijke) of negatieve (bedreigende, verderfelijke, verdrietige) aard van een boodschap. Mensen met een slecht of negatief humeur kiezen sneller voor een positieve, optimistische media-uiting. Dit doet nog een duit in het zakje van mijn laatste hypothese over gamers die de interactiemogelijkheden in *Heavy Rain* als ontoereikend ervaren voor hun emotionele regulatie. Omdat stemmingsbeheer een wezenlijke motivatie voor deze gamers lijkt zullen zij zich niet gemakkelijk laten verleiden door de sombere voorstelling die *Heavy Rain* ons voorschotelt, met zijn niet aflatende, zwaarmoedige regenval en de niet bijzonder vrolijk stemmende gebeurtenissen. Een van de professionele recensenten slaat in zijn conclusie wat mij betreft dan ook de spijker op z'n kop met zijn uitspraak dat: "it is entertaining without being fun," een aspect dat ik zeker ook in het hoofdstuk over games als amusement en games als kunst aan de orde moet stellen.

Deze laatste twee aspecten van de stemmingsbeheertheorie overlappen enigszins met de kenmerken van een ander motivatieconcept dat relevant lijkt voor game-onderzoek, de emotionele dispositietheorie. Volgens Vorderer, Bryant, Pieper en Weber (2006) is deze theorie voortgekomen uit het verschijnsel dat entertainmentconsumenten een sterke betrokkenheid gaan voelen met de personages uit (narratieve) voorstellingen, hetgeen meteen ook een belangrijke motivatie lijkt om media-entertainment te kiezen dat dergelijke ervaringen faciliteert en stimuleert. Die ervaring wordt in belangrijke mate gevormd en beïnvloed door de keuzes die de verschillende personages maken als het verhaal zich ontvouwt. De aard van veel van die keuzes geven de toeschouwer toegang tot het karakter en de morele geaardheid van die personages, ongeacht of die nu wel of niet in lijn zijn met die van de toeschouwer. Als die morele disposities met elkaar in overeenstemming zijn zal de toeschouwer hopen op een positieve uitkomst voor het personage, zo niet dan heeft hij het liefst dat het slecht met hem afloopt. De auteurs menen dat vooral dit type theorie wat lastig over videogames is te leggen, omdat de speler de personages bestuurt, en doorgaans ook hun keuzes maakt. Toch zijn er volgens mij veel games waarin de npc's (non player characters) met hun (im)moreel gemotiveerde keuzes en handelingen een cruciale impact op het leven van de speelbare personages uitoefenen. Het is dan ook volstrekt denkbaar dat de gamer die 'fout' handelende npc's gaat verachten, en gaat houden van de 'goed' handelende. Ook *Heavy Rain* herbergt enkele personages die deels zijn aan te sturen, en deels 'hun eigen gang gaan,' maar waarmee je zonder meer een positieve of negatieve betrokkenheid kunt gaan voelen, en die je – conform deze theorie – een positieve of negatieve afloop toewenst. Omdat het hier vooral om de narratieve aspecten van de game gaat stel ik deze kwestie in het volgende hoofdstuk uitgebreider aan de orde. De hypothese die ik misschien ook hier al aan deze theorie wil verbinden

betreft de aanname dat gamers die gamen als stemmingsregulatie ook relatief weinig betrokkenheid (willen of kunnen) ervaren met gamepersonages. Gamers die daarentegen gevoelig zijn voor de aspecten uit de emotionele dispositietheorie – en dus intrinsiek gemotiveerd zijn om dit type game te spelen – zullen door de mentale morele dialoog die ze aangaan met de personages juist een veel grotere betrokkenheid voelen, en zich nog sterker laten meevoeren door de voorstelling.

Hier is nog wel een andere, meer algemene hypothese uit af te leiden. Ik veronderstel namelijk dat gamers van het type *moodmanagement*, die – maar dat is een voorzichtige aanname – vermoedelijk grotendeels samenvallen en overlappen met de technneuten, de hardcoregamers, de strijders en eezuchtigen, dat dit type gamer ook geneigd is meer naar de onderliggende techniek en de aard van de spelmechanismen te kijken. Het zijn de mensen die in hun oordeel in negatieve zin aan de quick-time events refereren en ook veel andere technische begrippen door hun commentaar vlechten, en dus evident op een andere wijze naar de game-ervaring kijken. Zij laten zich niet zo gemakkelijk meevoeren door de esthetiek van de spelwereld of de morele aard van gamepersonages, maar willen vooral de gamemechanismen te slim af zijn. Het doet mij denken aan wat Manovich (2001) bedoelt als hij stelt dat het spelen van games of het omgaan met nieuwe media gelijk staat aan het mentaal reconstrueren van de onderliggende algoritmen van een systeem – wat ik destijds intuïtief wegzette als ongefundeerd en onaannemelijk. Op grond van gesprekken met uiteenlopende typen gamers en ondersteund door de motivatietheorieën acht ik het inmiddels niet meer zo onwaarschijnlijk dat er veel gamers zijn die op deze wijze naar games kijken. Het is waarschijnlijk dat dit een volstrekt andere ervaring oplevert dan wanneer je jezelf laat opnemen in een verbeeldingsvolle virtuele wereld. Mijn misschien wat vrijpostige vooronderstelling is dat moodmanagement-gamers en technneuten een game noch als wereld, noch als tekst opvatten, maar veeleer als een wiskundig te doorgronden systeem, zowel tijdens hun spel als daarbuiten.

Gameplay: regels en handelingen

Hoewel het een paar scènes duurt voordat dit naar voren komt, zal geen enkele speler moeite hebben het hoofddoel van de game te vatten: het op tijd vinden van Ethan's zontje Shaun. Daarin lijkt de game in elk geval te voldoen aan een belangrijke regel en voorwaarde voor een bevredigende gameplay; dat hoofddoel dient immers concreet, haalbaar en lonend te zijn – uitzonderingen daargelaten. Hoewel vooral haalbaarheid en beloning pas helemaal aan het eind van de game blijken, ligt dat bij de subdoelen – in casu de verschillende spelscènes – iets anders. Ofschoon de doelen daarin soms obscuur en soms juist erg concreet zijn²⁷, en vaak – afhankelijk van je alertheid en vaardigheid met de bediening – ook wel haalbaar, kan de beloning voor je inspanning wellicht als karig worden ervaren. In andere games 'promoveer' je bij afronding van een level of missie naar een nieuw, mooier en grootser level, mag je een (vanuit strategisch oogpunt) effectieve nieuwe missie kiezen, krijg je meer kracht, ervaringspunten of betere wapens et cetera. In *Heavy Rain* kom je automatisch, zonder enige keuzevrijheid in een volgende

²⁷ Soms krijg je al een hint van het doel, bv. door de getypte opdrachten van Ethan. Vaak ook wordt het doel pas duidelijk gedurende de spelscène, waar je soms zomaar middenin valt. Bijvoorbeeld wanneer privé-detective Shelby een *convenient store* binnengaat om de winkelier te bevragen over diens vermoorde zontje, en de winkel wordt overvallen terwijl hij achterin de zaak staat. Pas dan kun je gaan bevroeden wat het doel is van deze scène: de overvaller onschadelijk maken of hem de winkel uitwerken om de aanvankelijk onwelwillende vader gunstig te stemmen.

spelscène terecht, en krijg je (soms) tijdens het laden van de nieuwe scene een trofee, als beloning voor het adequaat omgaan met de situatie, het maken van de juiste keuzes en het uitvoeren van de juiste handelingen. Die trofeeën zijn echter niet meer dan een visueel schouderklopje in de vorm van een icoontje, met teksten als “wise man”, “smart girl”, “self control”, “great escaper” en dergelijke. Op geen enkele wijze vertaalt zich dit in bonuspunten, in meer kracht of snelheid, in enig voordeel voor de personages, de gamer en het verdere verloop van de game. Nu hoeft dat in mijn ogen niet problematisch te zijn, vooral wanneer de gameplay in de scènes zelf als dusdanig interessant en boeiend wordt ervaren dat de pure beleving daarvan al voldoende bevrediging, en dus beloning oplevert. Mijn hypothese hierin is dat juist die gamers die *Heavy Rain* vooral als een te statische interactieve film opvatten – vermoedelijk samenvallend met de moodmanagement-gamers – ook eerder geneigd zijn het beloningssysteem als inadequaar te beoordelen. De gedachte daarachter is dat zij kennelijk onvoldoende bevrediging putten uit de ervaring zelf, uit de narratieve ontwikkeling en de eigen controle daarvan in de scènes. Mogelijk vinden zij meer uitdaging en beloning in gameplaytypen die vooral de fysieke vaardigheden aanspreken, waarbij competitie en overwinning de boventoon voeren, en waarbij elk level wordt afgesloten met een zogeheten *bossfight*, terwijl het hier klaarblijkelijk meer op mentale en empathische vermogens aankomt.

In een vorige analyse refereerde ik al even aan het conversatiesysteem van *Heavy Rain*, dat voor mijn gevoel tamelijk uitzonderlijk is in de gamewereld. Het bijzondere aan deze communicatiemethode is dat er contextuele steekwoorden rond het hoofd van de protagonist verschijnen, in scènes waarin antagonisten jou mogelijk informatie kunnen verschaffen. Je kiest dan een steekwoord, waarvan je denkt dat het op dat moment relevant is, via het bijbehorend symbooltje en de corresponderende knop (kruisje, rondje etc.), waarna jouw personage zijn of haar tegenspeler in complete en duidelijke (vol)zinnen aanspreekt over het gekozen onderwerp. De op die wijze geproduceerde dialogen brengen een wat andere, misschien wel realistischer ervaring tot stand dan de voortdurende herhaling van uitdrukkingen in *Fable II*. Maar het zijn niet alleen de gesproken teksten waar de gamer mee kan spelen en experimenteren in de gameplay, ook de gedachten van de protagonist zijn in sommige situaties op te roepen via de rond zijn of haar hoofd zwevende steekwoorden. Zo denkt Ethan in de proloog vlak na het douchen en aankleden aan werken, aan koffiedrinken, aan de tuin, aan muziek opzetten, aan televisiekijken et cetera. Na een druk op de corresponderende knop klinken die gedachten als een monologue intérieur in het brein van Ethan. Ze geven de gamer op een natuurlijke en vanzelfsprekende manier diverse suggesties om bepaalde spelhandelingen uit te voeren, zonder dat dit van buitenaf opgelegd lijkt.

De hypothese die ik formuleer op grond van dit conversatiesysteem heeft opnieuw – deels – te maken met de voorkeuren en motivaties van uiteenlopende gamertypen. Het eerste deel van mijn vooronderstelling luidt namelijk dat veel gamers zich sterker met de gamepersonages zullen identificeren op grond van dit communicatie- en gedachtenstelsel. De moodmanagement-gamers zullen in ieder geval minder geneigd zijn zich te identificeren met de gamepersonages, en (misschien wel op grond daarvan) dit systeem juist vaker als overbodig of slecht uitgevoerd beoordelen.

Gameplay: procedurele retoriek?

In de analyse van zowel *Fable II* als *Bioshock* kwamen enkele hypothesen naar voren over procedurele retoriek die is te herkennen vanuit de gameplay en de spelmechanismen. Mijn veronderstellingen neigen daarbij naar een algemene aanname dat vooral professionele spelers zoals gamecritici dergelijke retoriek vatten en interpreteren. Het nadrukkelijk narratief bezielde *Heavy Rain* geeft wat mij betreft dergelijke retoriek wat minder makkelijk bloot. Als bepaalde gameplayaspecten al potentie hebben om tot reflectie aan te zetten, zullen vermoedelijk ook hier hoofdzakelijk de professionals dat herkennen, om de game vervolgens ook als teken op te vatten en te interpreteren. Mochten er ook reguliere gamers zijn die zich door procedurele retoriek tot reflectie aangespoord voelen, vooronderstel ik dat zij niet tot de groep *moodmanagement*-gamers en techneuten behoren. Uit mijn aanname dat deze typen spelers een game vooral als systeem benaderen, leid ik af dat zij systemen als zodanig op geen enkele wijze capabel achten iets over de werkelijkheid uit te drukken. Systemen zijn in staat de werkelijkheid tot op zekere hoogte te simuleren, maar er – los van het gameverhaal – ook nog commentaar op leveren is wat hen betreft vermoedelijk onbestaanbaar.

Misschien is de aard van de bediening in *Heavy Rain* wel als een vorm van procedurele retoriek op te vatten. De te gebruiken knoppen in elke volgende ‘lastige’ scene of gebeurtenis krijgen dikwijls een andere functie (lees: handeling) toegewezen, en moeten ook in een andere volgorde ingedrukt worden. Bovendien zijn de icoontjes in enerverende situaties moeilijk te zien en te herkennen door hun voortdurend zenuwachtig door elkaar bewegen. Dat zou voor de goede verstaander heel goed kunnen refereren aan het gegeven dat je ook in het echte leven in lastige of moeilijke situaties vaak niet meteen de juiste beslissing, handeling of uitspraak paraat hebt, en je ook daar zomaar foute beslissingen neemt, met alle denkbare en soms kwalijke gevolgen van dien. Gamers kunnen feitelijk alleen tot die slotsom komen als zij bij herhaling op dergelijke moeilijke keuzemomenten zijn gestuit, waarbij het al dan niet goed is afgelopen. Het gaat hier dus niet om een vastgelegde procedure – in deze situatie die knop indrukken, in die situatie deze – maar om een alert reageren en improviseren en er soms niet helemaal uitkomen. Juist dat aspect drukt een mogelijke betekenis van die procedurele retoriek uit.

Een ander aspect waar ik procedurele retoriek in vermoed is enigszins gerelateerd aan de vorige. In sommige chaotische spelsituaties kun je soms nóg zo je best doen, maar het loopt toch ongelukkig af. Omdat je het beste met je personages voorhebt leidt dit niet alleen tot teleurstelling en frustratie, maar bespiegelende gamers zouden er bovendien de retorische betekenis aan kunnen ontleenen dat inzet niet loont. Op een wat hoger abstractieniveau kan diezelfde boodschap echter ook een zekere vorm van berusting bij de reflexieve gamers teweegbrengen. Het kan je namelijk makkelijk doen beseffen dat je nooit in staat bent als individu de wereld te dragen. Dat er situaties zijn in dit leven die de grootste inzet en motivatie overstijgen, die voorbij elke persoonlijke verantwoordelijkheid gaan. En dat wordt nog een bevestigd als je de game nog eens speelt, en nog eens, en het Ethan uiteindelijk wel lukt om zijn zoontje op tijd uit de waterput te redden. Nadat je nota bene de kans hebt gehad om de Origami Killer te doden, en besluit dat niet te doen omdat je meent dat het recht moet zegevierende, sluit je Shaun in je armen en draag je hem weg. Om

de zware loodsdeur open te schuiven leg je hem even neer, om vervolgens door een enorme politiemacht inclusief dreigende helikopter te worden opgewacht. Als je je omdraait om Shaun te halen, om te bewijzen dat hij nog in leven is en jij niet de Origami Killer bent, grijp je in een reflex naar je pijnlijk gewonde zij. De politie opent het vuur en Shaun komt naar buiten om huilend neer te knielen bij zijn stervende vader.

Heavy Rain: conclusies

Ook de analyse van *Heavy Rain* was erop gericht enkele hypothesen te formuleren over de wijze waarop de gameplay en de onderliggende mechanismen enerzijds semiosis, verbeelding en reflectie stimuleren, en anderzijds de entertainmentervaring bevorderen of belemmeren. Hierbij speelt op de achtergrond steeds mee dat de gamer bij een optimale gameplay de game als wereld zal ervaren (in de heuristische spiraal van de gameplay), door een verstoorde entertainmentervaring juist uit die wereld wordt getrokken, en door afwijkende gebeurtenissen kan worden aangemoedigd de game als tekst op te vatten (in de hermeneutische spiraal). In de vorige analyses veronderstelde ik al dat er daarbij verschil zou kunnen bestaan tussen reguliere gamers en professionals als het gaat om de beoordeling van specifieke gameplayaspecten en spelmechanismen, en om de mate waarin gamers geneigd zijn tot metareflectie.

Bij de analyse van *Heavy Rain* is dat beeld nog aangescherpt en genuanceerd op grond van de hierin geïntroduceerde gamertypologie en motivatietheorieën. Het is aannemelijk dat persoonlijk karakter en meer of minder sterk verankerde voorkeuren voor specifieke speltypen bepalend zijn voor de mate waarin gamers de gameplay van *Heavy Rain* als bevredigend en onderhoudend beschouwen. Dit heeft alles te maken met de mate waarin de game beantwoordt aan de waarschijnlijk grotendeels impliciete en onbewuste criteria die gamers vanuit hun intrinsieke motivatie opleggen aan media-entertainment. Het lijkt me dan ook relevant om in het empirisch onderzoek rekening te houden met niet alleen die gamertypologie, maar vooral ook met de verschillende motivatietheorieën. In de analyse van *Heavy Rain* komt naar voren dat hiermee veel kan worden verklaard, of het nu gaat om het toetsen van de hypothesen over (het gebrek aan) interactiviteit, over de aard van de bediening in dit nieuwe genre, over het accepteren of zelfs waarderen van de sombere sfeer en ambiance, over een grotere belangstelling voor het onderliggende systeem dan voor de personages, over de verhouding tussen uitdaging en beloning, over het conversatiesysteem, over de ontvankelijkheid voor procedurele retoriek of over het ervaren van een virtuele verdieping binnen de fictie (metalepsis). Inzet van deze inzichten is voor mijn studie ook interessant omdat gedrags- en geesteswetenschappers de bewuste motivatietheorieën al wel in relatie tot andere media-uitingen (film en televisie) hebben getoetst, maar louter nog globale aannames hebben geformuleerd over hun toepassing in games en gameplay.

Samenvattend

Met dit hoofdstuk heb ik vraag A2 (analyse) deels beantwoord, in de vorm van een aantal hypothesen over de invloed van spelaspecten op de verbeelding. Met die hypothesen doe ik toetsbare uitspraken over hoe en in welke mate spelaspecten tot semiosis, verbeelding en reflectie aanzetten bij professionele en reguliere gamers, in dit geval met betrekking tot *Fable II*, *Bioshock* en *Heavy Rain*. De gamespecifieke hypothesen – die ik onderscheid van generieke hypothesen – staan steeds vermeld in de conclusies bij de desbetreffende games in dit hoofdstuk. De belangrijkste vooronderstellingen zet ik nog eens op een rij aan het begin van hoofdstuk zes, waarin ik mijn empirisch onderzoek beschrijf.



4. VERBEELDING IN GAMES DOOR NARRATIE

Via de analyse van de gameverhalen onderzoek ik de manier waarop de narratie het proces van betekenisgeving verbeelding en reflectie stimuleert. Daarnaast kijk ik naar de invloed op de entertainmentervaring van het verhaal en de vertelwijze. Op grond van een analyse van *Fable II*, *Bioshock* en *Heavy Rain* stel ik een aantal hypothesen op waarbij ik een onderscheid maak tussen narratieve elementen die aanzetten tot nadenken over strategie en speltactiek in de gamewereld, en elementen die aanzetten tot nadenken over aspecten uit de eigen wereld. Mogelijke aanwijzingen voor mimesis (verbeelding van bewustzijn) door narratie worden in het volgende hoofdstuk nader uitgewerkt.

Evenals voor de analyse van spelaspecten in hoofdstuk drie creëer ik een analysemodel, waarbij ik gebruik maak van inzichten en principes uit het theoretisch kader. Aan het eind van dit hoofdstuk zal ik opnieuw een deel van vraag A2 (analyse) hebben beantwoord, in de vorm van een aantal hypothesen over de invloed van verhaal-aspecten op de verbeelding.

In de analyse beperk ik me zo veel mogelijk tot de heuristische spiraal van het narratief in de magische cyclus van Arsenault en Perron (2009). De middelste spiraal in dit model is in hun ogen alleen toegankelijk via de gameplay. De gamer is dus louter in staat alle onderdelen van het verhaal te ontsluiten door het spelen van de game, door het oplossen van puzzels, het aangaan van uitdagingen en competitie. Die aanname is misschien wel wat op losse schroeven komen te staan door de opkomst van games waarin het verhaal een dominante rol speelt, zoals in *Heavy Rain*. Daarvan zou je kunnen beweren dat de spelaspecten pas toegankelijk worden door het verhaal te 'vertellen'.

Voor ik daadwerkelijk start met de constructie van een analysemodel diep ik nog enkele inzichten uit die relevant zijn voor de analyse, onder meer met betrekking tot de verschillende vormen van realisme en immersie. In mijn optiek is het verdedigbaar te veronderstellen dat die verschijnselen een wezenlijke rol spelen voor de verbeelding van de handeling, een belangrijk kenmerk van de entertainmentveraring. Voor een verdieping van deze aspecten werk ik nog enkele aanverwante opvattingen en inzichten uit, onder meer met betrekking tot de kenmerken van fictie en (vermeende) non-fictie in gameverhalen, en de mogelijke invloed van genre en de daarmee gecreëerde verwachtingen op de entertainmentveraring.

De ervaring gegrepen te worden door de voorstelling (van de handeling) veroorzaakt een spanning die kenmerkend is voor amusement. Het is dan ook een van de belangrijkste eigenschappen van de entertainmentveraring. We raken ondergedompeld in de verhaalwereld, wat we in gametermen meestal immersie noemen. Een belangrijke voorwaarde daarvoor is het realisme¹ van de door het verhaal opgeroepen voorstelling, waardoor we er geleidelijk in wegglijden, en uiteindelijk vergeten dat het om een voorstelling gaat. Alles om ons heen is weggefallen en alleen de handelingen en gebeurtenissen in de spelwereld bepalen onze focus. In een onderzoek naar de wijze waarop het gameverhaal de entertainmentveraring ondersteunt en versterkt kunnen we enerzijds aanwijzen welke verhaalaspecten ons doen vergeten dat het om een geconstrueerd verhaal gaat. Anderzijds moeten we oog hebben voor ongeloofwaardige en onaannemelijke narratieve elementen die deze zinsbegoocheling mogelijk verstoren, en daarmee de gamer uit zijn geconcentreerde flow halen. Daarbij probeer ik steeds te identificeren of het verhaal misschien iets wil uitdrukken over de werkelijkheid, en of het daarbij wellicht om de representatie van een betekenisproces gaat, waarin een perspectief op de wereld om ons heen is te ontdekken. Hoewel die indruk makkelijk zou kunnen ontstaan, hoeft dergelijke betrokkenheid bij een geconstrueerd bewustzijn niet per definitie onze immersie te verstoren. Artistieke verbeelding richt zich dan wel op een ander doelwit, op een ander object – de voorstelling van een mentaal betekenisproces, in plaats van handelingen en gebeurtenissen – maar we kunnen ook eenvoudig ondergedompeld raken in iemands geest, zonder meteen ‘uit het spel’ te raken.

Misschien moeten we de aan Ryan ontleende reeks ruimtelijke, tijdruimtelijke, temporele en emotionele immersie ook wel uitbreiden met ‘immersie in bewustzijn’. De eerste vier kenmerken zich hoofdzakelijk door een intense betrokkenheid bij de handeling, die vaak ook de aanleiding is voor een bepaalde vorm van spanning. De spanning die ten grondslag ligt aan amusement doet zich bijvoorbeeld voor wanneer we een verschil ervaren tussen wat wij weten en wat de protagonist weet, of tussen wat wij hopen dat er gebeurt en wat er daadwerkelijk gebeurt met een personage. Immersie in bewustzijn kan zich voordoen bij een sterke betrokkenheid bij bewustzijn en mentale (betekenis)processen, en dat kan weer een andere vorm van spanning opwekken. De spanning die we daarbij ervaren wordt dan bijvoorbeeld veroorzaakt door onze twijfel over de inhoud van het betekenisproces: zien wij er hetzelfde in als de maker heeft bedoeld, is dit nu echt een impliciete kwinkslag, is de visie van dit personage identiek aan de visie van de maker? Maar die spanning kan natuurlijk ook worden gestimuleerd door een dilemma:

¹ Ik doel dan op de drie te onderscheiden typen realisme: van illusie (de iconische representatie), van code (de symbolische representatie), en van kennis (de indexicale representatie). Daarbij wordt, mijns inziens ten onrechte, in de regel het iconisch realisme als belangrijkste criterium aangemerkt. Gamers vinden een game vaak realistischer – en daardoor dikwijls ook beter, aantrekkelijker, immersiever – als die een ‘realistische’ grafische weergave van ‘de werkelijkheid’ biedt.

gaan we louter mee in de aantrekkingskracht van de handeling of laten we die betekenisprocessen (ook) toe? Hoewel er een schijnbare overeenkomst bestaat met emotionele immersie gaat het bij die vorm toch vooral om empathische identificatie met personages. We kunnen ons haarfijn inleven in de gevoelswereld van een personage, maar hoeven daar niet per se ook een visie op onze eigen wereld aan te treffen. Pas wanneer we een mentaal betekenisproces ervaren spreken we van artistieke verbeelding, wat zich dus best kan voordoen terwijl we ondergedompeld zijn in het brein van een personage. Dit betekenisproces hoeft niet per definitie over bijzondere dingen te gaan. Het kan alledaagse kwesties betreffen, maar het laat altijd een afspiegeling zien van hoe wij de dingen waarnemen, hoe we erover denken en praten, en hoe we het conceptualiseren en er betekenis aan geven.

4.1 Fictie versus non-fictie

In de context van de verschillende vormen van realisme kan het onderscheid tussen fictie en non-fictie ook een rol gaan spelen. Onze maatstaven voor waarschijnlijkheid en geloofwaardigheid worden rechtstreeks beïnvloed door de ontologische status van een representatie: verwijst die naar echte voorvallen en personen of naar verzonnen gebeurtenissen? Voor een genuanceerd onderscheid wordt meestal een vierdeling toegepast: fictieve personages in een fictieve setting, fictieve personages in een historische setting, historische personages in een fictieve setting (allemaal fictie), en historische personages in een historische setting (non-fictie).

Dorrit Cohn (1999) stelt in haar boek *Distinction of Fiction* dat er in fictie niet noodzakelijk een verwijzing naar de wereld buiten de tekst hoeft te zijn. In haar opvatting gaat het vooral om de aard van de referentie die we in fictie- of non-fictieteksten of -verhalen aantreffen. Fictie vereist dus geen externe referentie, en mocht het wel dergelijke verwijzingen bevatten hoeven die bovendien niet accuraat te zijn. Uitsluitend narratieven die gerelateerd zijn aan echte gebeurtenissen – historische werken, journalistieke rapporten, biografieën en autobiografieën – zijn te beoordelen in termen van waarheid of onjuistheid, aldus Cohn. Omdat het in fictie om denkbeeldige gebeurtenissen en personen gaat biedt dit een volgens haar uniek potentieel, namelijk om het innerlijk leven van personages binnen te dringen, wat in non-fictie onmogelijk is. Daarmee beschikt fictie over een mogelijkheid tot representatie van bewustzijn, tot het overbrengen van de meest indringende subjectieve ervaringen van personages, die per definitie ontoegankelijk zijn voor waarnemers in het echte leven. De inzichten van Marie-Laure Ryan (2001) nuanceren Cohn's opvatting over de al dan niet verwijzende aard van fictie en non-fictie, als zij stelt dat het verschil geen kwestie is van een weergave van *een beeld van de wereld* tegenover een weergave van *de wereld zelf*. Beide projecteren volgens haar immers een wereldbeeld. Het onderscheid is vooral te vinden in de functie die je aan het beeld toekent: bij fictie is de beschouwing van de tekstuele wereld een doel op zich, terwijl bij non-fictie – en daarin valt ze Cohn bij – de tekstuele wereld moet worden beoordeeld in termen van de nauwkeurigheid waarmee die tekst refereert aan de externe wereld. Ook Kendall Walton (1990) onderkent de bijzondere status van fictie, maar bij hem moeten we de functie ervan vooral opvatten als drijfveer voor verbeeldingsspel. Non-fictieteksten ontberen die functie volgens hem ten enenmale, maar worden vooral gebruikt om de waarheid van bepaalde beweringen te claimen: ze zijn bedoeld om de echte wereld te beschrijven. Over de status van non-fictie zijn de meeste auteurs het wel eens, behalve over de vraag of een naar de werkelijkheid verwijzende representatie nu wel of niet in staat is de

verbeelding te stimuleren. Dat er veel non-fictie bestaat die op dat vlak niet onderdoet voor fictieteksten tonen de talloze spannende en fascinerende historische, journalistieke en biografische verhalen wel aan. Er is in mijn optiek geen enkele reden te veronderstellen dat dergelijke, dikwijls in narratieve vorm gegoten teksten de verbeelding niet zouden stimuleren. Beweringen over de representatie van bewustzijn in fictie roepen evenmin weerstand of discussie op. De belangrijkste verschillen in opvatting over fictie en non-fictie gaan vooral over de vraag of fictie wel of niet aan de werkelijkheid kan of moet refereren, een vraag die al sinds Plato regelmatig terugkeert in het denken over artistieke verbeelding. Die vraag wordt ook regelmatig en met grotere nadruk gesteld door gameonderzoekers en –critici, terwijl ook politici steeds vaker refereren aan het grafische realiteitsgehalte of het (vermeende) non-fictiekarakter van videogames – vaak in pejoratieve zin. Journalist en wetenschapper Geoff King (2007) gaat in die context in op het onderscheid tussen het realisme van de grafische representatie en functioneel realisme. Zijn analyse van de first person shooter *Full Spectrum Warrior* (THQ, 2004) benadrukt dat deze game weliswaar een fictieve setting heeft, maar niettemin veel herkenbare aspecten en realistische situaties uit de ons bekende wereld laat zien. Het spel diende aanvankelijk als trainingsspel voor het Amerikaanse leger, en verscheen later in een vereenvoudigde commerciële vorm. De setting waarin de handeling zich afspeelt bleef echter onveranderd: de fictieve republiek *Zekistan*, waarin volgens King een onmiskenbare nabootsing te zien is van de hedendaagse militair-geopolitieke gebeurtenissen in de wereld buiten de fictie. De militaire actie – stedelijke oorlogsvoering tegen strijdkrachten gevormd door ex-Taliban en verdreven Irak-loyalisten – wordt expliciet gekarakteriseerd als een reactie op vergelijkbare gebeurtenissen in de echte wereld, namelijk als een door de NAVO geautoriseerde handeling, voortvloeiend uit door de Verenigde Staten geleide operaties in Afghanistan en Irak. Daarbij is fictief gamemateriaal naadloos geïntegreerd met krantenkoppen en nieuwsberichten uit de echte wereld, en dit alles roept volgens King veel vragen op over de ideologische implicaties van dit soort games. Hij concludeert dat juist het gebrek aan functioneel realisme in de commerciële versie een mogelijk proces van ideologische beïnvloeding² voorkomt, ondanks de realistische grafische representatie en de evidente verwijzingen naar de echte wereld. De serieuze legerversie wordt niet alleen in een heel andere context gespeeld, met een volstrekt andere intentie, maar ontbeert ook veel typische gameaspecten die het spelkarakter doorgaans benadrukken, zoals extradiëgetische spelinfo via de *Heads-Up Display* (HUD) en *safepoints* om een level nog eens te kunnen overdoen, maar dan beter. Dat maakt het trainingsspel niet alleen saaier, maar vooral ook realistischer, meer simulatie van strategische oorlogssituaties dan (verbeeldings)spel, en ook meer *paidia* (vrij) dan *ludus* (aan regels gebonden) in termen van Caillois. Dat de commerciële versie al die informatie, opties en beperkingen wel aanbiedt en oplegt drukt de gamer volgens King voortdurend met zijn neus op het feit dat het om spel gaat. Dat zal bij veel gamers weliswaar verstorend kunnen werken op hun immersie, maar verhindert in zijn ogen de ideologische manipulatie die zich bij de militaire trainingsspel wellicht gemakkelijker zou kunnen voordoen. Waarbij King lijkt te impliceren dat dergelijke beïnvloeding misschien wel een nevenintentie van die legerversie zou kunnen zijn.

² King gebruikt hiertoe de term interpellatie, ontleend aan de marxistische filosoof Althusser, die hiermee het proces aanduidt waarmee het pre-ideologische individu via repressieve structuren ideologisch gestuurd en gevormd wordt, en dus feitelijk voor zijn ideologische dispositie altijd onderworpen is aan zijn omgeving.

Kritiek op non-fictie in gameverhalen

In sommige kringen bestaat de vrees dat de inzet van non-fictie-elementen in videogames een verwerpelijke ethiek bij gamers stimuleert. In augustus 2010 kwam dat nog eens treffend aan het licht toen de Britse staatssecretaris van defensie Liam Fox in het openbaar zijn afschuw uitte over de nieuwe release van *Medal of Honor* (Electronic Arts, 2010). Daarin speelt de oorlogshandeling zich expliciet af in Afghanistan, in plaats van in een fictief land. Ook al zijn in vergelijkbare games met een fictieve setting de overeenkomsten met landen als Afghanistan en Irak talrijk en evident, zoals in het hiervoor genoemde *Full Spectrum Warrior* of in de *Call of Duty*-serie, het benoemde fictieve karakter daarvan zorgt kennelijk toch voor minder ophef. Dat het in *Medal of Honor* expliciet om Afghanistan gaat, of dat de gamer in de *single player mode* in een legereenheid zit die Taliban-terroristen bestrijdt lijkt echter niet eens het probleem voor Fox. Zijn verontwaardiging is vooral gefundeerd op de omstandigheid dat gamers er in de *multiplayer online mode* voor kunnen kiezen een Talibanstrijder te spelen. Fox vindt het ontoelaatbaar de handelingen van de Taliban na te bootsen, want “at the hands of the Taliban, children have lost their fathers and wives have lost husbands” (Stuart, 2010). Niet alleen werpt Fox zich hiermee op tot een waar erfgenaam van Plato, zijn reactie illustreert bovenal dat het kennelijk lastig is te onderkennen dat de inzet van non-fictie-elementen in een fictieve game nog geen non-fictie creëert³. Daar komt bij dat het plaatsen van fictieve personages in een non-fictiesetting sinds jaar en dag alom geaccepteerd gemeengoed is in literatuur en film. Sterker nog, fictieve settings zijn daar eerder uitzondering dan regel. Videogames maken daarentegen overwegend gebruik van fictieve werelden én fictieve personages, uitzonderingen zoals de genoemde oorlogsgames daargelaten. Misschien is dat ook wel de voornaamste aanleiding voor Fox’ kritiek, dat de werkelijkheid niet alleen te dichtbij komt, maar dat die ook eerder aanspoort tot reflectie, eerder een – hem onwelgevallig – perspectief laat zien. Het is misschien de moeite waard die vooronderstelling mee te nemen in de hypothesevorming.

Het zal alle gamers duidelijk zijn dat een game en de rol die je daarin speelt toch vooral – fictief – spel is. Dat wijkt niet af van de wijze waarop je als kind ook al bij toerbeurt de indiaan speelde (tegenover de goede cowboy) of de boef (tegenover de goede politie), want zonder slechteriken geen helden. Het is ook niet de intentie van de game om de werkelijkheid accuraat te beschrijven, noch om gamers te laten geloven dat ze met de werkelijkheid te maken hebben, of zelfs maar met een simulatie daarvan, in plaats van met een spel voor amusementsdoeleinden. Laat staan dat een gamer zich ooit zal verbeelden een echte Talibanstrijder te zijn geworden, inclusief diens morele en ideologische inborst. En zelfs al was het de intentie om gamers te laten geloven dat het allemaal echt is, of een realistische simulatie van de werkelijkheid (met ideologische beïnvloeding in het achterhoofd) dan nog zal geen gamer daar zonder blikken of blozen intrappen. Daartoe zijn de setting waarin de game wordt gespeeld, de handeling van de gameplay, de game-info op het scherm en vooral het (gebrek aan) functioneel realisme te weinig transparant, zijn de regels en de gamemechanismen te sterk aanwezig. Dat we er ons van tevoren vrijwel altijd van bewust zijn dat we een fictie- of een non-fictiegame gaan spelen zou op het eerste gezicht een sterke invloed op onze verwachting kunnen uitoefenen. Dit omdat we van tevoren weten dat de wereld waarin we ons begeven verwijst naar echte dan wel imaginaire personen, situaties en gebeurtenissen. En die verwachting is op haar beurt weer van invloed op ons oordeel over

³ Ik acht het niet de moeite waard serieus op de flagrante naïviteit van zijn uitspraak in te gaan.

de verschillende dimensies van realisme en de aannemelijkheid van de narratieve voorstelling. De verhalen in de meeste entertainment games representeren doorgaans een expliciet fictieve setting. Ondanks de uitzonderingen hierboven veronderstel ik dat er onder het gros van de gamers nauwelijks misverstanden bestaan over (de verwachtingen over) het fictieve karakter van gameverhalen, mede op grond van de status van games als entertainmentmedium. Gamers zullen vanuit die verwachting dan ook niet snel geneigd zijn gameverhalen te beoordelen op grond van de nauwkeurigheid waarmee ze verwijzen naar werkelijk gebeurde voorvallen in de echte wereld, zoals de oorlogsgame *Medal of Honor* dat expliciet lijkt te doen. Daarmee wil ik trouwens ook weer niet gezegd hebben dat fictieve gameverhalen geen invloed kunnen uitoefenen op de overtuigingen en opvattingen van gamers.

Genres en verwachtingen

Het begrip genre is naar mijn idee te omschrijven als een middel om cultuurteksten te categoriseren op grond van de mate waarin ze karakteristieke, maar met een reeks andere teksten overeenkomstige eigenschappen vertonen. Vergeleken met de vraag of een game nu fictie of non-fictie is vermoed ik dat gamegenres een veel grotere invloed uitoefenen op de verwachting van de gamer, en dat daarnaast het verhaalgenre eveneens een eigen verwachting kan creëren. Daarmee veronderstel ik meteen ook dat we het spelgenre (en alle daaraan gerelateerde spelmechanismen) en het verhaalgenre kunnen opvatten als van elkaar te onderscheiden criteria. Daarmee bedoel ik dat gamers een verwachting kunnen koesteren op grond van het verhaal, maar ook op grond van de gameplay, en dat er bovendien gamers zijn die hun verwachting hoofdzakelijk op een van die twee zullen baseren. Welbeschouwd hebben we het dan over (een voorkeur voor) verschillende typen handelingen – bepaald door het spelgenre – en verschillende typen settings – bepaald door het verhaalgenre.

Bij *fps-wargames* als *Medal of Honor* en *Call of Duty* lijkt er nauwelijks twijfel over mogelijk, en is het verhaal per definitie gerelateerd, en misschien ook ondergeschikt, aan het spelgenre, aan de voor deze games zo typerende gameplay. Ook *third person action-adventuregames* als *Tomb Raider*, *Assassins Creed*, *Prince of Persia* en *Uncharted* zijn qua gameplay in grote lijnen vergelijkbaar. Hoewel we de narratieven in die games stuk voor stuk tot het genre avonturenverhaal mogen rekenen, verschillen ze van elkaar qua narratieve setting in tijd en ruimte, personages, dialogen, plot en ontwikkeling. Daarnaast verschijnen er steeds vaker games die het experiment niet schuwen, bijvoorbeeld door het conventionele verband tussen gamegenre en verhaaltype te doorbreken. Dat heeft niet alleen zijn weerslag op de verwachting, maar ook op de uiteindelijke entertainmentervaring van de gamer, die zijn oordeel mede baseert op de mate waarin de game én het gameverhaal zijn verwachting weet in te lossen. Christoph Klimmt (2006) spreekt in dat verband over het prospectief-anticiperend element dat meespeelt in de keuze van een specifiek amusementsproduct. Hij stelt dat de motivatie om een bepaalde entertainmentgame te kiezen sterk afhankelijk is van de inschatting of de game-ervaring de nagestreefde emotionele en cognitieve effecten kan sorteren. Volgens hem toont dit de aanwezigheid van metacognitieve en meta-emotionele processen bij gamers aan. Het is aannemelijk dat die in de anticipatie gevormde voorstelling van cognitieve en affectieve toestanden de uiteindelijke spelervaring sterk kan beïnvloeden. Ter illustratie: een *action-adventuregame* die in plaats van de beloofde spanning en actie overwegend complexe puzzels biedt om deuren en doorgangen te kunnen ontsluiten (nadruk op mentale handeling), zal de gamer

gemakkelijk teleurstellen in zijn hang naar, en verwachting van spannende, emotionele en adrenalineopwekkende gameplay (nadruk op fysieke handeling).

Eerder al noemde ik het bestaan van verschillende gamertypen (in een typologie met strijder, verkenners, verzamelaars, overwinnaars etc.), waarbij de eigenschappen, vaardigheden en voorkeuren van een gamer zowel de keuze voor, als de waardering van een game- en gameverhaalgenre beïnvloeden. Dit veronderstelt dat de motivatie om te kiezen voor een bepaald game- en verhaalgenre gerelateerd is aan de te verwachten inzet van specifieke cognitieve strategieën die het desbetreffende genre van de gamer vraagt⁴. Strategieën zoals waarneming en de daaropvolgende handelingstendensen – en deels ook verbeelding – lijken vooral aan (fysieke) handeling en actie gerelateerd, terwijl we abstractere strategieën zoals conceptualisering, analyse en probleemoplossing eerder tot de mentale en reflexieve vermogens rekenen. Sommige games en gameverhalen zullen de meer handelingsgerichte strategieën aanspreken, en andere wat vaker de overwegend mentale capaciteiten (al zullen bij veel games beide vormen op een glijdende schaal voorkomen). Een game die bijvoorbeeld inspeelt op de menselijke instincten tot zelfbehoud en overleving van de soort, zoals territoriumdrift, jaaginstinct en voortplantingsdrift kunnen we vermoedelijk tot de eerste categorie (handeling, actie) rekenen. Door expliciet te refereren aan conventies en het doorbreken daarvan, of aan de invloed van de mens (en zijn vermogen tot meta- of zelfreflectie) op de samenleving spreekt een genre vermoedelijk eerder de culturele en reflexieve cognitieve strategieën aan. Ik veronderstel dat die laatste vorm ook eerder tot metareflectie zal aansporen dan zijn meer op de handeling gerichte tegenhanger, vooral omdat we dit sneller relateren aan bewustzijn, aan mentale processen, aan interpretatie van betekenisprocessen, aan het hoe en waarom van cultureel-maatschappelijke kwesties en de invloed van het eigen handelen daarin.

Als we deze redenering volgen kunnen we ruwweg veronderstellen dat *fps*-, strategie- (al is dit een grensgeval), actie- en sportgames vooral fysieke handelingsstrategieën oproepen, terwijl *role playing games* en *simulatiegames* veeleer op mentale handelingen inspelen. Die laatste genres laten bijvoorbeeld sociaal-culturele en economische experimenten toe, terwijl de eerstgenoemde een expliciete nadruk op waarneming en spanningsvolle actie impliceren. Het ligt daarnaast voor de hand om de gamertypes *strijder*, *verkenners*, *verzamelaars* en de *overwinnaars* onder de handelingsgerichte categorie te rangschikken, terwijl we de types *joker*, *regisseur*, *verhalenverteller*, *artiest* en *ambachtsman* eerder een voorkeur voor mentale handelingen toedichten. Het is van belang te onderkennen dat het bij die genres en gamertypologieën steeds over sterk uiteenlopende aspecten gaat die zich in verschillende combinaties en hoedanigheden manifesteren. Met andere woorden, binnen genres kunnen zich best situaties en gebeurtenissen voordoen die verschillende cognitieve strategieën aanspreken. Bovendien is het denkbaar dat een gamer met een voorkeur voor competitieve games (de strijder) ook andere spelerskenmerken bezit, inclusief de daaraan gerelateerde voorkeuren voor specifieke cognitieve strategieën (naast strijder ook ambachtsman, maar ook competitief in het ontwerpen van constructies of het oplossen van puzzels).

Behalve de hoedanigheid dat game- en verhaalgenres specifieke cognitieve strategieën

⁴ Ik betwijfel de opvatting dat gamers hun keuze voor een game of genre bepalen op grond van hun voorkeur voor specifieke verhaalvormen of thema's. Het zal vrijwel altijd het aan een genre verbonden type gameplay zijn dat die keuze bepaalt, waarbij de gamer het verhaal, de thematiek, de narratieve setting, de plot en de personages op de koop toe neemt.

aanspreken, kunnen ze ook op bepaalde emoties uit zijn. Waar elk genre doorgaans binnen een en dezelfde tekst (film, roman) verschillende emoties zoals woede, plezier en haat pleegt op te roepen, pogen sommige genres ook nog andere, karakteristieke emoties bij hun publiek op te wekken, aldus Noël Carroll (1999). Hij maakt aannemelijk dat dit opwekken van specifieke emoties als een voorwaarde kan worden gezien om tot het genre in kwestie te mogen behoren: het vormt in belangrijke mate zelfs het bestaansrecht van sommige genres. Zo zijn de (film)genres horror en suspense expliciet naar de onlosmakelijk daaraan verbonden emotie genoemd. We kunnen volgens mij gerust aannemen dat dit bij veel videogamegenres niet anders werkt. Het is een voorlopige vooronderstelling dat die aan het genre gekoppelde emoties voor gamers zwaarder wegen dan voor filmkijkers, waar het hun verwachtingen en de inlossing ervan betreft.

Natuurlijk gaat dit louter op als we zouden kunnen vaststellen dat die affecten in games diepgaander dan in film of literatuur worden ervaren. Dat hangt onder meer af van de vraag of de gamer zich sterker dan in film en literatuur vereenzelvigd met de protagonist. Op het eerste gezicht lijkt dat tenminste af te wijken van de identificatie met een film-personage. Daarmee kun je weliswaar ook een sterke sympathie of antipathie voelen, maar diens handelingen voltrekken zich buiten jouw invloedssfeer. Filmkijkers ervaren evengoed regelmatig onbedwingbare neigingen om handelend op te treden, maar hebben geen enkele invloed op de gebeurtenissen, op de handelingen, op de plot. Gamers kunnen die handelingsintenties daadwerkelijk ten uitvoer brengen. Als gamer voel je dan ook een diepgaande en cruciale verantwoordelijkheid voor het lot van je alter ego. Diens geluk en tegenslag bepalen niet alleen het welslagen van quests of het doorgaan naar een hoger level, maar soms ook het overleven van het personage zelf, en daarmee de uitkomst van het spel en jouw succes als speler.

Daarnaast speelt ook de mate van immersie, van het gevoel daadwerkelijk aanwezig te zijn in de fictieve wereld een rol. Ook hiervoor geldt de veronderstelling dat die voor gamers dieper en intenser kan zijn dan voor een filmkijker of lezer, onder meer omdat je als gamer (je avatar) vrij kunt bewegen in een 3D-omgeving, waarbij je zowel het perspectief als de handeling bepaalt, en waarbij de omgevingsgeluiden bovendien veranderen afhankelijk van je locatie en positie. Die handeling speelt zich af in een setting die qua sfeer en ambiance soms wel heel dicht op of zelfs onder de huid van de gamer weet te kruipen. Zelf had ik tenminste nog nooit een filmervaring met zo'n sterk verlamme suggestie van nabijheid van een afschuwwekkende, maar ongrijpbare tegenstander, die mij elk moment met zijn kapmes te lijf kon gaan. Ik zeg hier ook nadrukkelijk 'mijn lijf' omdat je niet alleen de onheilspellende sensatie hebt dat er iemand vlak achter je staat, maar omdat de aanval ook nog eens tastbaar is via de *force-feedback* van je controller. Niet alleen harde wind, passerende voertuigen, elektrische schokken, ronkende motoren en valpartijen ondervind je op die manier letterlijk aan den lijve, maar ook elke aanval, elke dreun, elke klap die een tegenstander je toedient. Het verschil met de mate van identificatie en immersie van filmkijkers is wellicht lastig te meten. Niettemin is het de moeite waard in het empirisch onderzoek niet alleen te toetsen in welke mate verwachtingen van gamers meespelen in hun feitelijke spelervaring, maar ook in hoeverre genoemde aspecten het gevoel van immersie in games beïnvloeden.

Analysemodel gameverhalen

Om het analyseproces te structureren schets ik ook hier een 'analysemodel,' dat bij elke game als leidraad kan dienen. Het is niet mijn intentie van elk gameverhaal een volledige

analyse te maken: ik probeer slechts die aspecten boven tafel te krijgen die de entertainmentervaring verstoren of op een opvallende manier bevorderen, of die tot reflectie aansporen. Ik zal daarom ook niet noodzakelijkerwijs alle aspecten doorlichten: het zijn vooral aandachtspunten bij de analyse, die per game een verschillende mate van aandacht kunnen vereisen, een verschillend gewicht hebben.

Om de (objectieve) analyse zo veel mogelijk te scheiden van de (subjectieve) interpretatie begin ik elke gamebespreking met een beknopte narratologische analyse, waarin vooral de structurele narratieve aspecten aan bod komen. Vervolgens probeer ik te achterhalen op welke manier die verschillende verhaalelementen de subjectief beleefde spelervaring mogelijkwerwijs positief of negatief beïnvloeden. Daarnaast probeer ik alert te zijn op verhaalelementen die mogelijk vatbaar zijn voor interpretatie of zelfs aansporen tot artistieke verbeelding.

Met de volgorde die ik voorsta blijf ik zo dicht mogelijk bij de wijze waarop een gamer al spelend het verhaal tot zich krijgt:

1. Narratie: vertellers en vertelwijze
2. Setting
3. Plot (suzyhet), inclusief personages, handelingen en gebeurtenissen
4. Geschiedenis (fabula)

Ad 1. Vrijwel elke game begint met een filmische introductie waarbij niet zelden een *voice-over*verteller de uitgangssituatie schetst. In het theoretisch kader benadrukte ik de mogelijkheid tot het scheiden van de verhaalinhoud en de *vertelwijze*. In de narratologische analyse moeten we dan ook kijken naar *het uitdrukkingsvlak: de vertelling of vertelhandeling* (hier dus voorafgaand aan de meer inhoudelijke aspecten). Daarbij is het bovendien zinvol de hoedanigheid van de vertelinstantie los te zien van de manier waarop die het verhaal vertelt. Dus het gaat enerzijds om *wat of wie vertelt*: een *voice-over*verteller of een *cutscene* of *cinematic* die gebeurtenissen toont, tekst in beeld of sprekende personages et cetera, en anderzijds om *hoe het verhaal wordt verteld*, welke middelen daartoe worden ingezet, waarbij de zintuiglijk waarneembare, esthetische kenmerken een rol spelen. Die laatste komen onder meer tot uitdrukking in het stemgeluid, de attitude en het perspectief van vertellers (mogelijk gekleurd: focalisatie), de accuratesse van de *lip-sync* waarmee (vertellende) personages spreken, de muziek en geluidseffecten, de vormgeving van de gamewereld en de personages, de daartoe ingezette (grafische) stijl, de ensclering, de belichting, het kleurgebruik, het camerawerk (perspectief, kadrering), de montage (voor zover mogelijk en aanwezig, maar in *cinematics* altijd van toepassing).

Ad 2. Al tijdens de introductie kunnen we ons meestal direct een beeld vormen van de *setting*, in termen van tijd en ruimte. Al heel snel is duidelijk in welk tijdperk en in wat voor soort omgeving een spel zich afspeelt. Die setting is vanzelfsprekend van wezenlijke invloed op de sfeer en de ambiance van de gamewereld, en bepaalt daarmee ook het gemak waarmee de gamer er zich in ondergedompeld waant. Veel gamers lijken het karakter en de vormgeving van de setting hoog in het vaandel te hebben als criterium bij de beoordeling van een game en de gameplay. Waar in literatuur de handelingsruimte altijd beschreven dient te worden door de vertelinstantie, volstaat het in film en games die

omgeving gewoon te tonen. Op die wijze opgevat lijkt de setting dan ook deels onder de vertelwijze te vallen.

Ad 3. Tijdens het spelen komt pas gaandeweg de *plot* tot ontwikkeling, waarmee we in eerste instantie de algehele verhaalstructuur aanduiden, de volgorde waarin we de verwickelingen via de vertelling gepresenteerd krijgen. Bij games is het niet alleen relevant te kijken naar de relatie tussen de plotonderdelen onderling en hun opeenvolging, maar ook in hoeverre de gamer daar zelf *invloed* op kan uitoefenen. Die interactieve narratieve structuren in games kunnen we onderscheiden in *opgeroepen verhalen* (evoked narratives), *uitgevoerde verhalen* (enacted), *ingebodde verhalen* (embedded) en zich spelenderwijs *ontwikkende verhalen* (emergent) (Lee et al., 2006). Wezenlijk daarin is de verhouding tussen interactie en narratie: in welke mate heeft de gamer invloed, is hij zelf in staat (een deel van) het verhaal te vertellen? En hoe verhoudt zich die mogelijke invloed tot de kennelijke intentie van de oorspronkelijke auteur, de gameplay en de complete spelervaring? Het is bovendien interessant na te gaan of, en met welke middelen het interactieve verhaal een *illusie van mogelijkheden* oproept of bevordert. Welke verhaal-aspecten stimuleren de *suggestie* dat je als gamer alle vrijheid, interactiviteit en controle hebt om de loop van het verhaal te kunnen beïnvloeden – vaak meer dan games feitelijk bieden – en wat belemmert die ervaring?

Bij de analyse van de plot stuiten we vanzelf ook op de *acteurs of personages*, die doorgaans ook *handelingen en gebeurtenissen* veroorzaken of ondergaan. Daarmee zijn ze niet alleen de drijvende krachten van de plot, maar ook de mede- of tegenspelers van de gamer, die zich er vaak geheel naar eigen inzicht toe kan verhouden. Niet zelden fungeren deze npc's (non player characters) ook deels als verteller, die de gamer (of zijn avatar) informeert over de meest uiteenlopende kwesties en gebeurtenissen in het spelverhaal. Daarbij zal het overwegend om uiteenlopende aanwijzingen voor verdere spelhandelingen gaan.

Ad 4. Tijdens het doorlopen van de plot doen we steeds meer informatie en aanwijzingen op waarmee we de *geschiedenis* kunnen reconstrueren. Die representeert vaak een veel uitgebreider fictief universum en verhaalverleden dan waar de gamer daadwerkelijk mee in aanraking komt. Het is in de analyse relevant na te gaan met welke vertelmiddelen het gameverhaal een voorstelling van die geschiedenis weet op te roepen. Laat die geschiedenis zich door elke gamer even eenvoudig en eenduidig reconstrueren?

De tot hier besproken aspecten vallen onder de feitelijk waarneembare, structurele verhaalelementen, waarmee ik een objectieve narratologische analyse van de verschillende gameverhalen beoog. In de daaropvolgende *analyse van de spelervaring* richt ik me op de meer subjectief op te vatten, interpretatieve verhaalaspecten die mogelijk van invloed zijn op de entertainmentervaring. Dit verschaft de basis op grond waarvan ik hypothesen voor het empirisch onderzoek formuleer. Welke onderdelen van het verhaal zijn potentiële spelbrekers van de immersieve toestand van gamers, welke verhaal-aspecten gaan rechtstreeks in tegen de verschillende vormen van realisme? Met andere woorden, wat vinden gamers vermoedelijk aannemelijk, en wat ongeloofwaardig? Voor de helderheid zal ik daarin de volgorde van de narratieve aspecten aanhouden zoals die hierboven in het analysemodel aan de orde kwamen.

Zeker in het perspectief van de verbeelding door gamenarratie zijn daarbij de inzichten van Ryan (2007b) over *het verhaal als mentale handeling* zinvol in te zetten. We kijken dan naar de mogelijke mentale effecten van de volgorde waarin de gerepresenteerde gebeurtenissen zich voordoen. Dergelijke effecten kunnen zich eveneens voordoen wanneer de gamer zelf gebeurtenissen veroorzaakt die tot veranderingen in de gamewereld of het verhaal leiden. Wat betekenen die veranderingen mogelijk voor de held en de andere personages? Het is dan vooral interessant te achterhalen of en op welke manier die veranderingen de gamer frustreren of juist stimuleren in het nastreven van zijn beoogde doelen, en in hoeverre dat immersieverstorend zou kunnen uitpakken. Niet minder wezenlijk hierin is bovendien de vraag welke gameonderdelen de belangrijkste motivatie voor het handelen van de gamer annex protagonist vormen. Zijn de gamemechanismen daartoe belangrijker dan de verhaalaspecten?

Vanzelfsprekend spelen de geloofwaardigheid van de gamepersonages en van de setting in het daadwerkelijk beleefde gameverhaal een essentiële rol. We moeten dan vooral uitvinden of hun gedrag en handelingen aannemelijk zijn, net als de gebeurtenissen die ze met hun handelen veroorzaken in specifieke – mogelijk ongeloofwaardige – situaties.

In de context van de mentale reconstructie van de geschiedenis moeten we eveneens rekening houden met het mogelijke realisme van de gebeurtenissen in het gameverhaal. Ook dat kan een belangrijke invloed uitoefenen op de geloofwaardigheid en de aannemelijkheid van de gamewereld. Of nauwkeuriger gezegd, van het door de narratie opgeroepen game-universum, in termen van Ryan, en daarmee op het welslagen of juist belemmeren van de entertainmentervaring.

In de analyse van de subjectieve spelervaring wil ik ook inzoomen op de wijze waarop de narratie (gradaties van) immersie of *presence*⁵ mogelijk maakt, stimuleert of juist verstoort: die werktuiglijke vorm van verbeelding die ons doet vergeten dat we met een representatie te maken hebben. Naar analogie van Ryan's immersie-categorieën bij het lezen kunnen we daarin vier verschillende typen onderscheiden: (1) *ruimtelijke immersie*: de gamer heeft een intieme relatie met de setting ontwikkeld, inclusief het gevoel daadwerkelijk aanwezig te zijn bij de gebeurtenissen; (2) *tijdruimtelijke immersie*: gerelateerd aan de afstand in tijd en plaats tussen de verteller, de geadresseerde (de gamer), én de vertelde gebeurtenissen: hoe kleiner die afstand, hoe sterker of dieper de tijdruimtelijke immersie. De tijdruimtelijke immersie is sterk als verteller Theresa zich in *Fable II* rechtstreeks tot de in dezelfde ruimte aanwezige protagonist/gamer richt, en hem of haar de opdracht geeft de Abt van The Temple of Light te helpen bij het bestrijden van een groep struikrovers. Erg zwak is deze tijdruimtelijke immersie wanneer Theresa de Held op afstand, via het communicatiezegel vertelt over de val van het Gilde zo'n vijfhonderd jaar voor de actuele gebeurtenissen; (3) *temporele immersie*: de gamer voelt zich aangespoord door de tekst heen te vliegen, in zijn verlangen te ontdekken wat er met de personages gebeurt: hierbij lijkt de focus voornamelijk op de handeling te liggen; (4) *emotionele immersie*: die betreft onze onwetendheid en de daarmee gepaard gaande spanning over het lot van die personages waarmee we ons identificeren en een sterke emotionele verbondenheid voelen. Hoewel de representatie van het handelen voorop

⁵ In een eerdere voetnoot gaf ik al aan dat ik de voorkeur geef aan de immersie-categorieën van Ryan (en ook die van Adams), omdat ze genuanceerder zijn en een bredere reeks verschijnselen omvatten. Met ruimtelijke immersie refereer ik bijvoorbeeld aan exact hetzelfde als wat het begrip presence beoogt te beschrijven.

staat in verhalende amusementsvormen, is het denkbaar dat gamers op grond van die laatstgenoemde makkelijker betrokkenheid bij het bewustzijn van een gamepersonage ervaren. Waar nog bij komt dat gameverhalen – op grond van hun fictieve aard – een uniek potentieel met andere vormen van fictie delen: ze stellen ons in staat het innerlijk leven van personages binnen te dringen.

Net als in de gameanalyses van verbeelding door spel kan het ook in dit hoofdstuk zinvol zijn de hiervoor genoemde aspecten te verbinden met inzichten uit de verschillende *motivatietheorieën*. Ik acht het aannemelijk dat een aantal verschillen in beleving, interpretatie en zeker ook waardering van gameverhalen deels is te verklaren met behulp van motivationele aspecten en intrinsieke voorkeuren. Die kunnen onder meer worden gerelateerd aan de eerder in deze inleiding aangehaalde gamertypen, die bepalend kunnen zijn bij de genrekeuze en de (te verwachten) inzet van specifieke cognitieve strategieën.

4.2 Analyse Fable II

Beknopte structurele analyse: vertellers en vertelwijze

De blinde zieneres Theresa is niet alleen een handelend personage, maar ook de alwetende vertelinstantie. Via haar vertelstem krijgt de gamer de meeste gebeurtenissen en aanwijzingen te horen. Nog voor we haar hebben leren kennen, horen we Theresa's stem al, meteen bij aanvang als ze het verhaal – de fabel – expliciet aankondigt: “And so the story begins.” Daarnaast krijgen we delen van het verhaal aangereikt via boeken, dagboeken en losse tekstfragmenten, maar ook verbaal via andere personages, in gesprekken en monologen. De gehele spelwereld en alles daarin is visueel gerepresenteerd, waardoor we een groot deel van het verhaal letterlijk voor onze ogen zien gebeuren. Soms ook wordt het vertelde visueel geïllustreerd met afwijkende, gestileerde beelden. Theresa's vertelling over de tien jaren die voorbijgaan terwijl protagonist Sparrow in het zigeunerkamp herstelt en opgroeit is gevat in een vloeiende *time-lapse* montage. In een snelle, terugtrekkende camerabeweging (*backward tracking*) komen er diverse beelden voorbij van allerlei houten sculpturen en reliëfwerk, geabstraheerd van de ‘werkelijkheid’ van de gamewereld. De stem van Theresa – en dan refereer ik aan de uitdrukingsvorm van de vertelling – klinkt zonder uitzondering warm, moederlijk en vertrouwenwekkend: het is bijna balsemend, en altijd serieus. De monoloog, over wat zich heeft afgespeeld in de tien jaren na Sparrows komst, spreekt Theresa uit als een gedicht. Ze declameert in soepel lopende, lyrische zinnen met een typisch dichtelijke frasering in een evenwichtige, maar afwisselende cadans en een sonore intonatie.

Maar er zijn ook veel andere personages die soms als verteller optreden, of die Sparrow/de gamer⁶ – vaak als aanwijzing – informeren over de geschiedenis, ontwikkelingen en recente gebeurtenissen in Albion. Ik noem dan Lord Lucien, butler Jeeves, Murgio de marktkoopman, de drie helden Hanna, Garth en Reaver, en vele andere, minder cruciale personages die Sparrow ontmoet op haar missies. De toon waarin ze spreken loopt uiteen van clichématig deftig (de butler), en onderdanig adorerend (mannelijke en vrouwelijke dorpsbewoners die op Sparrow vallen) tot cynisch, hoogmoedig en geaffecteerd (o.a. Reaver) en ronduit humoristisch (Murgio). Die laatste prijst niet alleen vol overtuiging

⁶ Wanneer ik in deze analyse aan Sparrow refereer, bedoel ik ook steeds de gamer. Die kruipt in de huid van de protagonist, ervaart ook hetzelfde, en beschikt over dezelfde informatie.



Fable II: Bowerstone

zijn vaak volstrekt waardeloze waar aan (onzichtbare inkt, werkt uitsluitend met de onzichtbare pen), maar doet dat bovendien met het lichte spraakgebrek van iemand die de r niet goed kan zeggen. Als er al een algemene toon uit de narratieve uitdrukingsvorm is te halen zou ik die toch overwegend ironisch en humoristisch noemen.

Naast de verbale uitdrukking van het verhaal zijn er ook veel geschreven en gedrukte teksten die Sparrow onder ogen krijgt, waarmee ze onder meer informatie opdoet over de geschiedenis van Albion en haar huidige missie. Ook die hebben elk een eigen toon en vormgeving, en zijn in de stijl van het tijdperk uitgevoerd.

De vormgeving van de virtuele wereld valt eveneens onder de uitdrukingsvorm van het verhaal. Net als bij film zal die ook hier een sterk ondersteunende en bepalende invloed op de perceptie van de gamer uitoefenen, op de manier waarop die het verhaal ondergaat. De gehanteerde tekenstijl is gematigd realistisch, waarbij de meeste personages en vooral de fantasiewezens niet heel realistisch, eerder cartoonachtig worden gerepresenteerd. De weergave van dorpen en steden, en vooral van natuurlijke omgevingen lijkt al wat meer gestileerd naar de werkelijkheid, waarbij niemand het als fotorealistisch zal bestempelen. De Fable-wereld is een levendige, in sprankelend licht en briljante kleuren weergegeven wereld, die haar getekende karakter niet probeert te verdoezelen.

Net als de vormgeving van de gamewereld valt ook de gebruikte muziek onder de uitdrukingsvorm van het verhaal, hetgeen hier op het eerste gezicht niet heel anders functioneert dan in de film. De soundtrack van *Fable II* is geschreven door de befaamde filmmuziekcomponist Danny Elfman samen met Russel Shaw, hoofd geluid en muziek van Lionhead Studios. Uitgevoerd door een symfonieorkest, een gemengd koor en een jongenssopraankoor lijken zij zowel met hun hoofdthema als met de thema's in de diverse subquests nauwkeurig te willen inspelen op de verschillende gebeurtenissen. Dat doen

ze door een orkestratie te kiezen die past bij de sfeer van elk subplot, maar ook door de ritmiek en het tempo van de diverse (leid)motiefjes – interactief – af te stemmen op de verschillende typen gameplay. Het ziet er naar uit dat de muziek er op gericht is een optimale gameplay-cadans te stimuleren: de op specifieke verhaalelementen afgestemde composities lijken zowel de handeling te ondersteunen als het gevoel van immersie te versterken.

Setting

De gebeurtenissen spelen zich af in het fictieve koninkrijk Albion, vermoedelijk ergens in het eerste kwart van de negentiende eeuw. Dat tijdvak kunnen we op grond van enkele aanwijzingen globaal vaststellen: de industriële revolutie lijkt nog niet begonnen, maar fotografie komt al wel voor – zij het als nieuwerwets fenomeen⁷. Het verhaal strekt zich uit over een periode van vermoedelijk zo tussen de vijftieng en dertig jaar. Er is sprake van een semiurbane samenleving, met een enkele middelgrote stad en veel relatief kleine steden en dorpen. Het aanzicht van die dorpen en steden wordt voornamelijk bepaald door vakwerkhuisen, afgewisseld met een bouwstijl die geïnspireerd lijkt op het werk van Anton Pieck. De landelijke gebieden, toneel van de vele reizen en verplaatsingen die Sparrow maakt, bestaan voornamelijk uit velden, bossen en bergen, met nu en dan een meer, een rivier of moerasgebied. In die buitengebieden zien we ook diverse ruïnes van kloosters, kerken en kastelen, niet alleen als vindplaats van schatten, maar ook vaak als doel van menig subquest. Deze vaak sfeervol uitgebeelde omgevingen vormen niet zelden het decor voor Sparrow's strijd tegen struikrovers, *hollow men*, *hobbes* en *balverines*. Een belangrijke plek in het gameverhaal is het grottenstelsel waar het Gilde vroeger domicilie hield, de *Guild Cave*, met als centraal punt de *Chamber of Fate*. Sparrow keert hier regelmatig naar terug om, soms in het gezelschap van een andere held, nieuwe instructies van Theresa te krijgen voor een volgende opdracht.

Plot, verhaalstructuur

In het vorige hoofdstuk heb ik de synopsis van het verhaal al uiteengezet. Toch kan het in deze verhaalanalyse geen kwaad nogmaals de grote lijnen van de plot te schetsen, waarbij ik meteen ook de belangrijkste personages noem. De gamer speelt de rol van de (in mijn geval vrouwelijke) held Sparrow, wier zus Rose wordt vermoord door lord Lucien, een kasteelheer die zijn zinnen heeft gezet op de magische krachten van de grote helden van Albion. Little Sparrow overleeft de aanslag en groeit op bij zienares Theresa, die de held na tien jaar instrueert om de drie andere helden Hannah the Hammer, Garth en Reaver (rover) op te sporen. Je moet ze overhalen mee te doen in de strijd tegen Lucien, in de stellige overtuiging dat tiran Lucien alleen via de bundeling van jullie krachten kan worden bestreden. Wanneer dat na veel side quests uiteindelijk gelukt is lijkt het toch vooral op jouw krachten aan te komen om Lord Lucien uit te schakelen. Enkele pistoolschoten blijken daartoe wonderwel afdoende, waarna je van Theresa drie fundamentele keuzes krijgt, die elk een groot beroep doen op je morele dispositie. Heb je je keus eenmaal gemaakt dan is het verhaal ten einde, hoewel je daarna gewoon kunt doorgaan, en de resterende verhaal-lijntjes en aanverwante quests mag uitspelen.

⁷ Daarbij neem ik gemakshalve even aan dat de maatschappelijke en technologische ontwikkelingen in het fictieve Albion simultaan lopen met die in onze eigen wereld.

Het verhaal van *Fable II* is doorgaans lineair, maar sommige vertelhandelingen en scènes doorbreken de chronologie. De meeste afwijkingen daarin, zoals verwijzingen naar gebeurtenissen uit het verleden, worden we gewaar via dagboekfragmenten, boeken, monologen van npc's en vertellingen van Theresa. De op die wijze gerepresenteerde gebeurtenissen worden niet letterlijk visueel uitgebeeld (we maken ze als Sparrow niet zelf mee), maar ze stellen ons wel in staat de geschiedenis (fabula) mentaal te reconstrueren.

We hebben in het spelverhaal dus consequent te maken met een lineair plot, dat we als Sparrow tamelijk rechtlijnig doorlopen (als in een uitgevoerd, of *enacted* verhaal), en waarin we nauwelijks invloed hebben op de volgorde van de belangrijkste scènes. Er is daarnaast wel ruimte voor subplots die zich gaandeweg ontwikkelen (*emergent*), bijvoorbeeld als de gamer er voor kiest te trouwen. In dat geval kunnen zich handelingen en gebeurtenissen voordoen die niet vooraf zijn beschreven (gescripte), en die geen relatie hebben met de hoofdplot. In ongeveer dezelfde categorie vallen de schermutselingen waar Sparrow regelmatig tijdens haar verplaatsingen in terechtkomt, zij het iets beperkter van omvang en diepgang. Ook de aard daarvan is *emergent*, en komt dus op het moment zelf tot ontwikkeling.

Wel rechtstreeks en betekenisvol aan de hoofdplot gerelateerd lijkt de scène die bij uitzondering volledig afwijkt van de chronologie, bijna aan het eind van het verhaal. Het is de episode die volgt op het moment dat Lord Lucien Sparrow neerschiet, nadat hij haar hond dodelijk verwondde. Wanneer verteller Theresa opmerkt dat het Sparrows tijd nog niet is, blijkt de held bij het ontwaken terug in de tijd beland. Sparrow is weer een klein meisje, en wordt vergezeld door haar zus Rose, die aan het begin van de plot door Lord Lucien was vermoord. Ze dolen wat rond in de bijna paradijselijke omgeving van het ouderlijk huis van hun kinderjaren, en wachten op de terugkeer van hun ouders die naar de stad zijn. In deze episode vindt Sparrow na verloop van tijd de speeldoo's uit het begin van het verhaal terug, die uiteindelijk ook benodigd blijkt om Lucien zijn krachten te ontnemen. Dat gebeurt dan ook in de volgende scène, waarin je Lucien tot apathie dwingt met de speeldoo's. Hij verliest de macht over de andere helden, waarop je hem neerschiet. Theresa reikt je dan drie keuzes aan, die vermoedelijk danig beïnvloed en bemoeilijkt worden door de vorige scène uit je kinderjaren. Kies je voor *opoffering* dan komen alle mensen die stierven bij de bouw van de Spire weer tot leven, maar je zult je familie nooit meer zien. De optie *liefde* brengt al je naasten weer terug – zus Rose, hond, familie – ten koste van alle slachtoffers in de Spire. *Rijkdom* ten slotte brengt je meer goud dan je kunt voorstellen, maar zowel je naasten als de Spire-slachtoffers blijven voor altijd achter in het dodenrijk.

Over het geheel genomen ben je als speler nagenoeg niet in staat de structuur van de hoofdplot te wijzigen. Wel heb je meestal een vrije keus in het bepalen van (de volgorde van) de subquests waarmee ervaringspunten zijn te verdienen of je faam is te vergroten. Die vrij te kiezen subquests lijken qua narratie niet gerelateerd aan de plot van het hoofdverhaal. Maar daarmee is ook weer niet gezegd dat het karakter en de inhoud van die subplots volledig los staan van de morele dilemma's die het hoofdverhaal lijkt aan te snijden.

Als ik ten slotte de narratieve structuur schematisch in hoofdlijnen zou willen weergeven kom ik ongeveer op het volgende:

1. Proloog: de kinderjaren van de protagonist, introductie antagonist en moord op Rose
2. Voorbereiding in Theresa's zigeunerkamp, de geboorte van een held
3. De held van kracht Hannah (met een keus aan subquests om de held te overtuigen)
4. De held van magische kracht Garth („ „)

5. De held van behendigheid Reaver („ „)
6. Vergelding
7. Epiloog (afhankelijk van de keuze die Sparrow bij de vergelding maakt)

Geschiedenis

Terwijl het lineaire verhaal zich stap voor stap ontwikkelt krijgen we regelmatig informatie aangereikt over historische gebeurtenissen en achtergronden van personages. Vaak gaat het dan om gebeurtenissen en situaties die zich hebben voorgedaan voorafgaand aan en buiten het verhaal zoals Sparrow dat heeft beleefd. Zo lees je in het dagboek van zus Rose dat die zich zorgen maakt over jullie slechte leefomstandigheden. Dat jullie dit jaar, in tegenstelling tot vorig jaar, helaas niet in de woonwagen van een reizigersfamilie kunnen verblijven, omdat die niet is teruggekomen van haar reis. Rose dagdroomt bovendien in haar dagboek over hoe jullie het kasteel van Lucien binnen zouden kunnen sluipen, als geesten, als muizen, zodat niemand jullie zou zien.

Zo zijn er nog veel meer verhaalaspecten aan te wijzen die de gamer de gelegenheid geven wat meer over de geschiedenis te ontdekken, om daarmee zijn mentale voorstelling van het fictieve Albion-universum uit te breiden. Wellicht bepalend voor de motivatie van lord Lucien – en mogelijk tot interpretatie leidend – is een facet van zijn voorgeschiedenis, dat we meteen aan het begin al van Rose horen, en later van zijn butler Jeeves bevestigd krijgen. Die vertelt aan Rose en Little Sparrow dat Luciëns vrouw en dochter niet lang geleden zijn overleden, en dat Lucien zich daarom zo fanatiek op het bestuderen van de historie van Albion en zijn helden heeft gestort.

De tien jaren die verstrijken nadat Rose is vermoord, en waarin Little Sparrow opgroeit in het zigeunerkamp, worden in een paar tellen verhaald door Theresa:

“Lucien disappeared from Castle Fairfax that night, certain that those who might stand in his way were dead. But some grief is so great, even death may keep its distance. And so the boy/girl survived. Days later, far from the dark alleys of Bowerstone, life slowly returned to his/her small, broken body. The boy/girl awoke to a familiar face watching over a strange bed. He/She reached out for the comfort of the dog’s warm fur, ready to take his/her first steps in a new life. Ten winters blanketed Albion, ten summers filled the air with the sounds of insects and laughter. With time, the boy’s/girl’s pain turned to strength. His/Her grief became will. A will to change the world. And to avenge the death that still haunted his/her every dream.”

Door deze elliptische constructie worden we deelgenoot van gebeurtenissen die alleen door het spelen zelf niet toegankelijk worden. Bovendien krijgen we meteen ook de motivatie voor het verdere handelen van de protagonist – en dus voor ons handelen als gamer – aangereikt en genuanceerd. Iets soortgelijks gebeurt later nog eens, als de Held tien jaar opgesloten zit in de *Tattered Spire*, het immense, donkere domein van Lucien.

Alles overziend kunnen we vaststellen dat de geschiedenis die door de narratie wordt geïmpliceerd tussen de vijfhonderdenvijftig en zeshonderd jaar omvat, terwijl het door Sparrow beleefde deel niet veel meer dan dertig tot veertig jaar bestrijkt.

Fable II analyse van de spelervaring – hypothesevorming: vertellers, vertelwijze

In deze en de volgende paragrafen formuleer ik een aantal hypothesen over de invloed van de narratieve aspecten van *Fable II*. Het gaat er dus om een inschatting te maken van de vermoedelijke bijdrage van specifieke narratieve aspecten aan de game en de gameplay, en hoe ze betekenisgeving en verbeelding stimuleren. Daarbij onderscheid ik de verhaalaspecten die gewoon niet goed zijn, omdat ze de geloofwaardigheid van het gameverhaal aantasten, van de aspecten die bepaalde vormen van verbeelding nastreven en stimuleren. Gaat het daarbij om betrokkenheid bij de handeling of bij een niet-probleematisch bewustzijn (bv. van personages die ons geen perspectief op onze eigen wereld verschaffen), spreken we van een entertainmentervaring. Daarnaast kan zich ook de verbeelding van een (problematisch) bewustzijn en een betekenisproces voordoen, wat ik in deze studie tot een kunstervaring reken. Dergelijke verhaalaspecten werk ik verder uit in het volgende hoofdstuk over artistieke verbeelding in games.

Met de verhalen over historische gebeurtenissen en achtergronden van personages is de gamer in staat de onderliggende geschiedenis te reconstrueren. Dat is kennelijk ook echt bedoeld om het voorstellingsvermogen van de gamer te stimuleren. Als belangrijk neveneffect kan het misschien de geloofwaardigheid en aannemelijkheid van de verhaalwereld en het leven daarin versterken, op grond van een heden dat de gamer zelf ervaart en een gesuggereerd verleden en toekomst.

Wanneer Sparrow in de *Chamber of Fate* haar bestemming zoekt, vertelt Theresa haar – op afstand, via het gildezegel – over de helden van weleer, de voorzaten van Little Sparrow dus, die daar meer dan vijfhonderd jaar geleden hun gevechtskunsten oefenden om het kwaad uit Albion te verdrijven. Het gildeverblijf werd lang geleden verwoest door het volk, dat in opstand kwam tegen de corrupt en zelfzuchtig geworden helden. Deze informatie heeft weliswaar geen directe, noodzakelijke relatie met het gameverhaal, maar heeft wel de potentie onze voorstelling van het Albion-universum uit te breiden. Voor gamers die ook voorganger Fable speelden verwijst die geschiedenis ook naar die vorige game, en vooral naar hun mentale voorstelling van die gamewereld. Er ontstaat dan iets dat verwant is aan wat Henry Jenkins (2003; 2008) *transmedia storytelling* noemt. Alleen is er hier geen sprake van wereldcreatie door verhalen te verspreiden via verschillende media als film, televisie, games en internet, zoals bij immense media-franchises als *Star Wars* of *the Matrix*. Iets dergelijks zien we hier gebeuren door de voorstelling van de fictieve verhaalwereld uit te breiden via verschillende games in een serie.

Het feit dat Sparrow (en de gamer dus) die geschiedenis nu kent kan bovendien een extra motivatie zijn om zich nu maar vooral van haar beste (lees: moreel goede) kant te laten zien. Wie weet moet je van alles voor elkaar zien te boksen bij het huidige volk, dat waarschijnlijk ook de overlevering wel kent. We zien in de representatie van de geschiedenis dus verschillende typen verwijzingen – naar gebeurtenissen binnen en gebeurtenissen die zich buiten dit actuele gameverhaal hebben voorgedaan. Die verwijzingen hebben bovendien verschillende functies, waarbij vooral motivering van alle spel- en verhaalhandelingen en het vergroten van de geloofwaardigheid de belangrijkste lijken. Hoewel de intentie hiervan helder is durf ik er de hypothese aan te verbinden dat de vertellingen van Theresa bij veel gamers onvoldoende aankomen, en dus ook te weinig invloed op hun motivatie hebben. Haar boodschappen zijn voorbij voor je er erg in hebt, en je kunt ze niet herhalen, tenzij je bereid bent een complete *quest* opnieuw te spelen. Daar komt nog bij dat je makkelijk afgeleid raakt door de visuele illustratie van de vertellingen

– waarvan sommige in prachtig geanimeerde *cut-scenes*. Bij mij kwam de essentie van de monoloog over Sparrows tienjarig verblijf in het zigeunerkamp pas na meerdere keren spelen binnen, terwijl het toch essentiële motivationele en verklarende inzichten bevat – zij het in compacte vorm. Ik was de eerste keer dan ook wat verontwaardigd en gefrustreerd dat ik me niet rechtstreeks en zonder oponthoud op Lucien kon wreken, maar eerst verplicht naar mijn lot op zoek moest. Anderzijds vooronderstel ik dat die geschiedvertellingen, zelfs al dringen ze maar half tot je door, op termijn wel degelijk bijdragen aan de uitbreiding en vervolmaking van je mentale voorstelling van de gamewereld. Dat maakt die wereld zonder twijfel realistischer en aannemelijker. En dat werkt vermoedelijk nog sterker voor gamers die al eens een eerdere game uit de reeks speelden: *Fable*, of de uitbreiding daarvan *Fable: the Lost Chapters*.

Fable II Plot, personages, geloofwaardigheid

Een korte rondgang door de ruim 170 gebruikersrecensies op metacritic.com (2010) laat zien dat er zeer verschillend wordt gedacht over het gameverhaal van *Fable II*. Er is een grote groep gamers die het verhaal prachtig, overtuigend, fantasieerijk of meeslepend vindt, en een groep die meent dat het tamelijk oppervlakkig, ongeloofwaardig, ronduit vervelend of saai is. Ook de professionele kritiek vertoont een vergelijkbare diversiteit aan positieve en negatieve waarderingen van het verhaal. Dit bevestigt de indruk dat oordelen over gameplay- en verhaalaspecten in sterke mate worden gekleurd door persoonlijke voorkeuren, waarin kenmerken uit de gamertypologie en motivatietheorieën een belangrijke rol lijken te spelen.

De analyse van online publicist Shamus Young (2009) geeft een boeiend overzicht van en inzicht in de *plotfailures* in *Fable II*, oftewel de ongeloofwaardige en onaannemelijke narratieve aspecten waar gamers zoal over zouden kunnen vallen. Het gaat daarbij dus om schending van het realisme van de verschillende tekenfuncties, wat de immersie van de gamer, en daarmee ook zijn entertainmentervaring dwarsboomt. Hoewel veel van de door hem geconstateerde plotfouten, gebrekkige motivaties, inconsistenties en fouten tegen de logica in eerste instantie makkelijk overtuigen, lijken vele ervan bij nadere beschouwing eenvoudig te weerleggen. Ik ga niet door zijn volledige analyse heen, maar stel de meest opmerkelijke kwesties even aan de orde.

Young trekt onder meer de aannemelijkheid van het gedrag en vrijwel alle handelingen van Lord Lucien in twijfel. Sterker nog, hij acht diens handelwijzen zo onlogisch en belachelijk dat hij zich bijna als een kleuter te kijk gezet voelt door het gameverhaal. Als voorbeeld schetst hij de omstandigheid dat Lucien zijn “gelukkige, goedbetaalde en weldoorvoede”⁸ bewakers in de *Tattered Spire* allemaal een beveiligingskraag aanmeet, waarmee hij ze stroomstoten geeft als ze niet gehoorzamen. Dat de vele misbruikte, hongerende slaven, die bovendien het zware bouwwerk aan de Spire moeten verrichten niet zo’n kraag dragen is voor Young onverteerbaar. Want welke groep zou nu eerder in opstand komen in zo’n situatie? Hij meent dat je helemaal geen bewakers meer nodig hebt wanneer je alle slaven van dergelijke kragen zou voorzien. Ofschoon Young zich ervan bewust is dat Lucien met alle middelen als kwaadaardige duivel moet worden afgeschilderd, gaat hij in zijn kritiek volgens mij voorbij aan een wezenlijk psychologisch aspect dat bij macht en repressie een belangrijke rol speelt. Het verhaal maakt hiermee in mijn ogen expliciet dat iemand als Lucien meent dat het onderscheid en klassenverschil

⁸ Die kwalificatie kan ik zelf nergens uit opmaken, en is dus kennelijk een interpretatie van Young.

tussen mensen daadwerkelijk iconisch (en via symbolen) moet worden uitgedrukt, om te benadrukken dat bewakers hoger in de pikorde staan, meer privileges hebben dan slaven. Ondanks hun kraag kunnen bewakers vrij rondlopen, ze hoeven niet mee te bouwen, en zij kunnen bovendien een slaaf doden terwijl het omgekeerde onmogelijk is. Het machtsverschil is expliciet gemaakt om de slaven te intimideren en in het gareel te houden, al zijn de bewakers welbeschouwd zelf ook slaven.

De bewering dat het hier om een volstrekt onlogische keuze van Lucien gaat lijkt alleen al op psychologische gronden onhoudbaar. Bovendien weet je als gamer van meet af aan dat Lucien niet spoort, dus je verwacht van dit personage ook helemaal geen logisch, rationeel gedrag. Dat zou je in het echte leven ook niet zomaar verwachten van dictators en despoten. Misschien is hier een onderscheid te maken tussen enerzijds gamers die door dergelijke toestanden uit hun immersie staat worden getrokken, en zo hun entertainmentervaring negatief beëindigd zien. Anderzijds zijn er gamers die misschien dan wel (deels) uit hun immersie worden gehaald, maar vooral omdat de situatie hen aanspoort tot de verbeelding van een geconstrueerd bewustzijn, tot metareflectie en interpretatie, bijvoorbeeld zoals ik hierboven beschrijf. De entertainmentervaring neigt dan misschien al naar een artistieke ervaring. Het is daarbij niet uit te sluiten dat de tactische, ruimtelijke of temporele immersie van de gamer transformeert naar immersie in bewustzijn. De gamer neemt tijdens de soms werktuiglijk te verrichten gameplay de voorstelling van een betekenisproces waar, zonder nu meteen te pauzeren om erover na te denken.

Young tilt ook nogal zwaar aan de vele ‘toevalligheden’ in het verhaal, bijvoorbeeld wanneer de andere helden Garth en Hammer jou en Reaver staan op te wachten bij de uitgang van Reavers ontsnappingstunnel, als jullie proberen te ontkomen aan Luciens soldaten. Hoe konden zij in hemelsnaam weten dat jullie juist daar en op dat moment zouden verschijnen? Ook dit is wat mij betreft eenvoudig te verklaren. We weten al dat Theresa de protagonist Hero altijd kan volgen en aanspreken via het communicatiezegel. Je hebt als gamer geen enkele reden aan te nemen dat de andere helden niet ook zo’n zegel bij zich dragen. Zieners Theresa fungeert niet alleen als alwetende verteller, maar kan bovendien via die zegels iedereen traceren en informeren. Er is, zeker in deze fictieve wereld, feitelijk niets bijzonders aan de hand: heel Albion is een en al magie, dus waarom zou juist dit aspect ongeloofwaardig zijn? Het ziet er naar uit dat Young, en met hem vele gamers, er moeite mee hebben zich fictieel te hercentreren, zoals Ryan (2001) dat noemt. Het verhaal creëert een alternatieve fictieve wereld, waarin het bewustzijn van de gamer een nieuw universum reorganiseert rondom deze virtuele realiteit, met eigen feiten en wetten. Zoals ik in de inleiding van dit hoofdstuk al aangaf gaat het – anders dan bij non-fictie – niet aan om fictie op de juistheid van haar referentie te beoordelen, of op haar waarheid of onwaarheid. Young c.s. zijn kennelijk niet bereid die afwijkende wetten en feiten in dit fictieve universum te accepteren. Dat leidt er niet alleen toe dat zij de verhaalgebeurtenissen proberen te duiden volgens film- en literatuurcodes, maar dat ze die gebeurtenissen ook afzetten tegen de conventies uit hun eigen (non-fictie) werkelijkheid, hetgeen onvermijdelijk tot negatieve beoordelingen van het verhaal leidt.

Aan deze onaannemelijkheden, die tenminste door veel gamers als zodanig zijn opgevat⁹, wil ik graag enkele hypothesen wijden. In de eerste plaats vooronderstel ik dat de gamers die plezier beleven aan het *Fable II*-verhaal, en dat ook als belangrijk onderdeel

⁹ Vluchtig bladeren door enkele gebruikersreviews op metacritic.com bevestigt die indruk al snel.

van hun amusementservaring zien, dat eerder doen op grond van een vergelijking met andere gameverhalen. Ze beschouwen die verhalen bovendien als intrinsiek vervlochten met, en wellicht ook conditioneel voor de gameplay, en niet als autonoom verschijnsel. Dat zij van een gameverhaal ook niet verwachten dat het logisch en aannemelijk is zou daarnaast kunnen bijdragen aan hun positieve oordeel: ze benaderen het primair als een fictief fantasieverhaal dat vervlochten is met attractieve gameplay. En juist omdat vooral die gameplay en alle uiteenlopende activiteiten in *Fable II* de kern van de entertainmentservaring uitmaken nemen ze de narratieve onvolkomenheden voor lief (terwijl ze de verhalen in film of literatuur wellicht met een kritischer oog bejegenen). Bovendien zijn veel vermeende onaannemelijkheden – zoals ik bij de bespreking van Young's *plotfailures* heb aangetoond – voor sommigen instinctief of intuïtief, en voor anderen na enige reflectie wellicht toch niet zo onlogisch als op het eerste gezicht lijkt.

Een aanverwante hypothese luidt dan dat de afkeurende houding van gamers op grond van fouten tegen het realisme vooral ingegeven is door hun traditionele opvatting van wat een verhaal is, waarbij ze literatuur en film als ijkpunt hanteren. Dit zou ik een vorm van codeverwarring willen noemen, of een schending van het realisme van de code, omdat deze gamers de vertrouwde conventies uit film- of literaire verhalen wel verwachten, maar niet terugvinden in het gameverhaal. Het ziet er bovendien naar uit dat dergelijke gamers het gameverhaal vooral ook als een op zichzelf staand fenomeen de maat willen nemen. Ze zien daarbij misschien iets te gemakkelijk de essentie van het gameverhaal over het hoofd, dat naast de mentale representatie van een mogelijke wereld met eigen wetten en regels, ook en vooral fungeert als motivatie voor de speler, als kapstok en omlijsting van de gameplay. Dit toont eens te meer aan dat het tamelijk zinloos is het verhaal los te zien van de gameplay, om het als autonoom verschijnsel te willen analyseren en beoordelen.

Fable II plot: inconsistentie en beperking van handelingen en keuzemogelijkheden

De hiervoor beschreven bezwaren zijn vooral gericht op handelingen en gebeurtenissen die door npc's worden uitgevoerd, en waar gamers dus geen invloed op hebben. Misschien nog wel interessanter is de geloofwaardigheid (van het handelen) van de protagonist, die we als gamer niet alleen aansturen, maar waar we ons ook het sterkst mee vereenzelvigen. Young (2009) valt over het feit dat je als Held niet in staat bent Reaver te elimineren, als die om niets jouw oude vriend Barnum de fotograaf heeft gedood. Daarna vertelt hij je bovendien doodleuk dat hij jou heeft verraden aan Lucien. De arrogante en snobistische onmenselijkheid van Reaver (met overtuigend stemacteerwerk van Stephen Fry) zouden je volgens Young tot razernij drijven: je wilt Reaver het liefst ogenblikkelijk en zonder scrupules afmaken. Dat de regels van de game dit niet toelaten vindt Young onvergeeflijk: het druist in tegen alle logica. De verklaring hiervoor is in mijn ogen echter simpel en aannemelijk. Theresa heeft jou bij aanvang stevig ingeprent dat je Lord Lucien nooit en te nimmer op eigen houtje kunt verslaan. Sterker nog, daar gaat de hele game over, dat vormt de belangrijkste motivatie van de meeste gamehandelingen: jouw zoektocht naar de drie andere helden, zonder wie je nooit in staat zult zijn de macht van Lucien te breken. Het is dus ook logisch dat je niet eens probeert Reaver te doden, zoals ook Garth – zelfs met jouw hulp – geen poging doet Lucien in de Spire te doden: daar ben je simpelweg niet toe in staat zonder die gebundelde heldenkrachten.

De houding van Young c.s. hierin is wellicht te verklaren met de emotionele dispositietheorie van Vorderer, Bryant, Pieper en Weber (2006). Die stelt dat de morele aanleg van verhaalpersonages een wezenlijke invloed heeft op de attitude van de kijker/gamer ten

aanzien van dat personage. In dit geval lijkt er, in termen van Murray Smith (1995), sprake van een negatieve *allegiance*¹⁰. Die lijkt hier zo sterk dat sommige spelers de logica van het spelverhaal en de gamemechanismen aan hun laars lappen. Zij voelen zich kennelijk gedwongen in te grijpen om de morele structuur van het gameverhaal een positieve wending te geven. De hypothese die ik hieraan verbind is dat gamers wier gamegedrag kenmerken vertoont uit de emotionele dispositietheorie – vooral waar het gaat om het toewensen van een goede afloop aan moreel respectabele, en een slechte afloop aan moreel laakbare personages – geneigd zijn die slechte afloop koste wat kost met eigen ingrijpen te bespoedigen. Daarbij doel ik op de gamers die voor het 'goede pad' hebben gekozen in *Fable II*. Dat juist die afstraffende keuzemogelijkheid niet bestaat frustreert hen enorm: zij zien zich beperkt in hun rol als regisseur en/of verhalenverteller, zoals beschreven in de spelertypologie van Klug en Schell (2006).

Als kenmerkend voorbeeld van ergerniswekkende beperking van keuzevrijheid noemt Young de quest waarin je een zegel naar de *Shadow Court* (vrij te vertalen met het 'schimmengerecht') moet brengen, om de gunst van Reaver te winnen. Je hebt daarbij de tweeledige keus het zegel weg te geven aan het daar per ongeluk naar toe geteletransporteerde boerenmeisje, of het zegel persoonlijk te overhandigen aan de *Shadow Men*. Na ze ooit een grote gunst te hebben verleend heeft Reaver een perverse afspraak met deze geestverschijningen. Regelmatig zendt hij ze een jong mens met het zegel, waarop de schaduwmannen het zijn jeugd ontnemen en dat overdragen op de daarmee met onsterfelijkheid gezegende Reaver. De keus van de gamer is dus beperkt tot óf zelf ineens veel ouder worden óf het onschuldige meisje met dat lot opzadelen. Waarom, stelt Young, ben ik niet in de gelegenheid het zegel kapot te gooien, het in de afgrond te smijten, het zegel samen met het meisje vast te houden, de schaduwmannen te bevechten, te ontsnappen, een nieuwe overeenkomst met ze te sluiten, et cetera. De twee alternatieven zijn volgens Young volstrekt arbitrair en gekunsteld. Het is aannemelijk dat meer gamers er zo over denken, vooral gamers die zich graag een rol van verhalenverteller of regisseur aanmeten, en overlopen van mogelijke alternatieven en plotwendingen. Zij kunnen zich afvragen waar hun betekenisvolle inbreng blijft, en stellen – uit hun immersie gehaald – verongelijkt vast dat hoofdontwerper Peter Molyneux ze hier voor een morele keus stelt die, hoe verrassend, wel weer erg zwart-wit is.

Hier zou ik de hypothese aan willen verbinden dat dergelijke oordelen waarschijnlijk wel eens aan de orde zijn, maar dat het leeuwendeel van de gamers de gameplay hier toch als leidend ervaart: veel gamers baseren hun keuze instinctief op de ethische houding die ze al hadden ingenomen bij aanvang van de game (slecht: het meisje oud, goed: jij oud). Voor hen is de zwart-witkeuze dus eerder vanzelfsprekend dan geforceerd, omdat ze de game ook zijn ingegaan zoals die via de marketing is aangeprezen, namelijk als een game die voor een belangrijk deel draait om keuzes tussen goed en kwaad. Zij verwachten geen ingenieus plot, genuanceerde karakterontwikkeling en literaire gelaagdheid, zoals de regisseurs en verhalenvertellers kennelijk wel doen, maar accepteren de platte, tweevoudige keuzen als inherent aan en noodzakelijk voor een vlotte en pakkende gameplay. Wellicht voelen zij instinctief aan dat een (literair of film-)verhaal de lezer vraagt een nieuw universum te reorganiseren rond de fictieve verhaalwereld, om zich met

¹⁰ De manier waarop films (of games) toegang geven tot de handelingen, gevoelens en gedachten van personages noemt hij *alignment*. De wijze waarop deze middelen onze sympathie voor, of aversie tegen de diverse personages tot stand brengen heet bij hem *allegiance*.

de daarin geldende wetten en feiten te vereenzelvigen. Bovendien lijken deze gamers te beseffen dat een game altijd van de speler vraagt zich met het samenspel van game-mechanismen en regels te identificeren, zoals Jos de Mul (2005) zo mooi formuleert in zijn game-identiteitsconcept. Het lijkt erop dat vooral de regisseurs- en verhalenverteller-types moeite hebben die regels als leidend te zien, als bepalend voor het verhaalverloop en de mogelijke plotwendingen.

Fable II Morele keuzes en gevolgen – relatie sub- en hoofdplot

De keus die ik zelf maak in de hierboven beschreven situatie leidt niet tot de verwachte negatieve gevolgen voor mijn alter ego in de game. Ik overhandig het zegel persoonlijk, en verlies daarmee tien jaar van mijn leven, waarmee ik voorkom dat het meisje haar jeugd kwijtraakt. Al gauw ontdek ik tot mijn verbazing dat er nagenoeg geen verschil is waar te nemen met de toestand daarvoor, noch in uiterlijk, noch in kracht of snelheid van handelen. De enige echt zichtbare verandering is dat Sparrow nu een paar priemende rode ogen heeft, wat ik ongerijmd vind, omdat het duivelse associaties oproept, terwijl ik een moreel prijzenswaardige keuze maakte.

Dit aspect raakt aan de kern van een kritische beschouwing van het Fable 2 morali-teitssysteem door gameonderzoeker David Nieborg (2008). Hij constateert als belang-rijkste probleem van Fable 2 dat het volstrekt niet helder is welke invloed de *ingame* handelingen hebben op de wijze waarop de gamewereld of de npc's daarop reageren. Nu gaat het hier op het eerste gezicht om game-mechanismen, maar het is evident dat die hier een directe invloed zouden moeten uitoefenen op het gameverhaal, de personages en de vertelwijze, in casu de visuele voorstelling. Nieborg illustreert zijn betoog met een specifieke gameplay-ervaring, waarvan hij uiteindelijk maar aanneemt daarin kennelijk het 'goede pad' te hebben gekozen: iedereen in de gamewereld vindt hem namelijk aardig, mag hem graag. Hij begrijpt alleen niet op grond waarvan, want hij verhoogde de prijzen van zijn koopwaar met veertig procent, hij stal veel van hun goederen, schopte een flink aantal kippen over het marktplein en was tegelijkertijd in dezelfde stad met twee vrouwen getrouwd, waarvan er een bovendien een prostituee was. Verderop beschrijf ik een vergelijkbaar voorbeeld van het onvermogen anderen te beïnvloeden met je uiterlijk. Dat manco sluit goed aan op de door Nieborg geconstateerde onmacht ook maar iets teweeg te brengen bij andere personages via gedrag en morele keuzes.

Het ziet ernaar uit dat het gameverhaal slechts enkele exclusieve en uitzonderlijke sleutelscènes kent waarin (morele) keuzes tot werkelijk serieuze, plotbepalende consequenties leiden. Op grond hiervan formuleer ik de hypothese dat de meeste gamers het verhaal in zijn geheel uiteindelijk nauwelijks nog serieus nemen of als leidraad gebruiken. Vooral het realisme van de code wordt hier met voeten getreden. Met andere woorden, onze conventionele, logische verwachting wordt niet beantwoord door relevante narratieve aspecten, zoals het gedrag van personages, hun motivatie, hun handelingen en de gebeurtenissen die zij daarmee veroorzaken. Daarbij speelt ook het uitblijven van geanticipeerde cognitieve strategieën wellicht een rol. En in dit geval gaat het niet aan te veronderstellen dat de gamer zich ook in dit opzicht maar moet conformeren aan de feiten en wetten van deze fictieve wereld, want Fable 2 is wijd en zijd aangekondigd en door de gamewereld ontvangen als dé game waarin de gamer echt beducht moet zijn voor de gevolgen van zijn keuzes tussen goed en kwaad. Met de entertainmenttheorie van Ed Tan (2004) in het achterhoofd kunnen we hier aannemen dat het gewicht op de schaal

van vrijblijvendheid naar relevantie hier teveel blijft hangen bij de eerste. Om van een geslaagde entertainmentervaring te kunnen spreken moeten de gevolgen van handelingen en keuzes altijd een zekere mate van relevantie hebben voor de gamer, ze moeten ook echt iets te betekenen hebben.

De hierboven geschetste twijfel over de functie en het belang van het gameverhaal voor de gameplay kan voor sommigen nog worden versterkt door een ander bedenkelijk aspect van de narratie. De narratieve inhoud van de subquests – die feitelijk de hoofdmoot van de gameplay vormen – staat doorgaans volledig los van het hoofdverhaal. De motivatie om die subquests te spelen vindt weliswaar zijn oorsprong in die hoofd-verhaallijn (je moet ervaringspunten verdienen om een van de helden te overtuigen), maar de inhoud van die subverhaaltjes, en ook de gameplay daarin staan er meestal volledig los van. Dat maakt het dikwijls lastig de hoofdverhaallijn vast te houden, zeker als je niet elke dag speelt, waardoor de kans bestaat dat je wel een week over een subquest doet. De aanleiding en ook het doel van die subquest zijn je dan vaak al weer ontschoten. Welbeschouwd beslaat het gehele verhaal van Fable¹¹ niet meer dan de ene alinea aan het begin van de structurele analyse. Dat zou door veel gamers als karig kunnen worden ervaren.

In dat licht is het niet ondenkbaar dat de motivatie die gamers louter uit het verhaal opdoen steeds verder afneemt, evenals de mate waarin het verhaal hun verbeelding weet aan te spreken. De hypothese die ik op grond hiervan formuleer is dat het verhaal van Fable 2 veel minder bijdraagt aan de entertainmentervaring dan de makers veronderstellen, en dat de narratie door de meeste gamers louter wordt gezien als een oppervlakkige context waarbinnen niettemin exploratieve en uitdagende gameplay plaatsvindt. Het merendeel van die gameplay wordt echter nauwelijks gemotiveerd door de specifieke narratieve aspecten, die bijvoorbeeld in film en literatuur doorgaans zo wezenlijk zijn, zoals personages, hun handelingen (en gedachten en opvattingen) en de gebeurtenissen die ze daarmee veroorzaken. Qua narratie zullen Fable 2-spelers zich vooral aangesproken voelen door de setting en de algehele ambiance, aspecten die we onder de vertelwijze kunnen rangschikken, onder de uitdrukkingvorm van het verhaal.

In het verlengde daarvan vooronderstel ik dat de inhoud van het gameverhaal nagenoeg geen aanleiding geeft tot immersie. De meeste gamers zullen nauwelijks gegrepen worden door de voorstelling die wordt opgeroepen door de narratieve aspecten zoals geschiedenis, personages, hun handelingen en motivaties. Fable 2 lijkt vooral de ruimtelijke dimensie te benadrukken, waarbij het de meeste gamers ook zal stimuleren tot ruimtelijke immersie (het opgaan in de fictieve omgeving) en tijdruimtelijke immersie (die sterker is naarmate de afstand in tijd en plaats tussen verteller, geadresseerde en gebeurtenissen kleiner is). Deze immersietypen worden ondersteund door de spelomgeving en de sfeer die daarin wordt gecreëerd met behulp van geluid, muziek, kleur, licht en donker: de esthetische aspecten. Die zijn subtiel verwerkt in weidse landschappen met wuivend gras, in pittoreske dorpjes en stadjes, grotten en gewelven, bergmassieven en kastelen; gezamenlijk te bestempelen als de uitdrukkingvorm van het verhaal.

De mentale dimensie, die we volgens Ryan (2007b) vooral in tragedie, drama, sentimentele romances en detectiveverhalen vinden, wordt tegen mijn verwachting

¹¹ fabel 1 verdichte vertelling waarin een zedenles aanschouwelijk wordt voorgesteld en waarin dieren of dingen als handelende personen optreden. 2 verdichtsel, verzinsel. 3 verhaal uit de mythologie. 4 de fabel van een gedicht, van een toneelstuk, de zakelijke inhoud, de handeling daarvan (Boon et al., 2005).

in nauwelijks aangesproken of zelfs maar gesuggereerd. Die mentale vorm kenmerkt zich hoofdzakelijk door zijn spel met gedachten, emoties en motivaties van personages, waarmee bijna rechtstreeks bewustzijn en betekenisprocessen zijn te representeren. Mijn vooronderstelling is dan ook dat de hieraan gerelateerde emotionele immersie uitblijft, omdat de narratie er maar niet in slaagt een intieme persoonlijke betrokkenheid te creëren met sleutelpersonages waar je je graag mee identificeert. Artistieke mimesis lijkt via die weg in elk geval nauwelijks te worden bevorderd. Ook de temporele dimensie lijkt vrijwel niet te worden aangesproken. Ik doel dan op het semantisch gebied dat vooral inspeelt op actie en verandering, en dus meer een voorstelling van de handeling toont, zoals in thrillers, actie- en avonturenverhalen. In dit verband durf ik de hypothese te formuleren dat er weinig gamers zijn die zich in temporele immersie verliezen. De narratie in *Fable 2* lijkt er namelijk nauwelijks op gericht de speler nieuwsgierig te maken naar de personages of hoe het met ze afloopt.

Fable II personages, handeling, betekenisvolle invloed

Het belangrijkste personage voor de gamer is de held van het verhaal, formeel de Hero of Bowerstone, maar meestal luisterend naar de naam Sparrow. Als gamer moet je voorafgaand aan het werkelijke spel eerst kiezen of je de rol van Held als man of als vrouw speelt. Je geslacht is ook het enige onveranderlijke aan je avatar, want er zijn in de loop van het spel tal van opties om je uiterlijk aan te passen door middel van pruiken, haarkleur, kleding, tatoeages en dergelijke. Fervente rollenspel-gamers zullen die mogelijkheden erg waarderen, omdat ze de ontwikkeling van personages in rpg's vermoedelijk als een wezenlijk kenmerk van dit genre opvatten. Ofschoon het hier natuurlijk vooral aanpassing van uiterlijke kenmerken betreft, durf ik daar de hypothese aan te verbinden dat juist dit type gamer ook veel waarde hecht aan het verhaal. Niet in de laatste plaats omdat verhalen, en zeker gameverhalen in belangrijke mate tot uitdrukking komen in en betekenis krijgen door de personages. We construeren ons beeld van die personages op grond van hun houding, van wat ze denken en wat ze zeggen, en aan de hand van hun handelingen, en krijgen zo inzicht in hun idealen en overtuigingen – persoonlijkheidsaspecten die we ook weerspiegeld (willen) zien in hun uiterlijk. En dat is vergelijkbaar met wat we in onze eigen wereld zien; kijk alleen maar naar de uiteenlopende uitdossingen in verschillende subculturen, van de gothic tot de hip-hopper, van de *creative professional* tot de politicus van een bepaalde kleur.

Het is in dat licht opvallend dat het soort kleding dat de protagonist draagt, of überhaupt hoe die eruitziet, nagenoeg geen invloed heeft op hoe de andere personages (npc's) op hem of haar reageren. Sterker nog, zelfs als je avatar helemaal niets aanheeft (behalve wat ondergoed) gedragen de npc's zich niet anders tegenover de held dan anders. Eigenaardig en onaannemelijk, en daarom waarschijnlijk ook immersieverstorend. Het stemt mij in elk geval tot verbazing en verwondering, zoals ook David Nieborg zich verbaasde over zijn onmacht iets te bewerkstelligen met zijn gedrag. We identificeren ons niet alleen met onze avatar, maar wensen vermoedelijk ook dat diens uiterlijk aansluit op onze (fictieve) opvattingen en overtuigingen. Bovendien verwachten we dat de andere personages in onze uiterlijke kenmerken wellicht subtiele tekens vermoeden over onze intenties en morele status. Mijn hypothese is dat veel gamers een dergelijk gebrek aan invloed op de andere personages als een inbreuk op het realisme van de code ervaren. Het ondergraaft onze conventionele overtuiging dat ons uiterlijk van invloed is op de mensen om ons heen, op hoe ze over ons denken, hoe ze ons plaatsen in de sociale en economische

rangorde, et cetera. Het 'apathische' onverschillige gedrag van de npc's zorgt er bovendien voor dat gamers dubbel en dwars beseffen dat het om een constructie gaat, om een mediale representatie. Ik vooronderstel dan ook dat louter dit besef al voldoende kan zijn om gamers uit hun immersie te trekken, daarmee een belangrijk kenmerk van de entertainmentervaring verstorend.

Ik refereer in dit verband nog eens aan de identificatietheorie van Murray Smith (1995). In zijn *Engaging Characters* nuanceert hij het in zijn ogen sterk gedevalueerde begrip identificatie, waartoe hij een onderscheid voorstelt in niveaus of typen betrokkenheid. Enerzijds gaat het daarbij om de manier waarop films, maar ook games toegang geven tot de handelingen, gevoelens en gedachten van personages, hetgeen hij *alignment* noemt. Anderzijds doelt hij met de term *allegiance* op de wijze waarop verhalen pogen onze sympathie voor, of aversie tegen de diverse personages tot stand te brengen. Naast de representatie van stemklank, gedachten, gevoelens en taalgebruik, acht hij ook de meer lichamelijke beelden zoals gezichten, kleding en postuur belangrijk voor de mate waarin we betrokkenheid met personages ervaren. Al die aspecten dragen bij aan de constructie van onze morele oriëntatie ten aanzien van die personages, en daarmee uiteindelijk ook aan het bepalen van de morele structuur van het verhaal.

Wanneer we op die wijze naar de personages in *Fable II* kijken, kunnen we bij ons alter ego, de held van het verhaal nota bene, op sommige punten makkelijk teleurgesteld raken. Niet alleen heeft ons uiterlijk geen invloed, ook zijn we niet in staat om – in elk geval verbaal – onze gedachten, gevoelens of bedoelingen te uiten. Sparrow is niet in staat te spreken, heeft letterlijk geen stem, en kan alleen met een vaste reeks uitdrukkingen uit het uitdrukkingswiel met npc's communiceren. Hoewel ik dit in het vorige hoofdstuk ook al noemde als frustrerend voor de entertainmentervaring, herhaal ik de daar geformuleerde hypothese in deze narratieve context nog maar eens: de meeste gamers zullen zich regelmatig storen aan het onevenwichtige communicatiesysteem, vooral ook omdat alle andere personages wel spreken, en soms bijzonder eloquent bovendien. Gamers zullen daardoor enige moeite hebben zich als volwaardig personage in het gameverhaal te herkennen.

Fable II Conclusies

Terugblikkend op deze narratieve analyse van *Fable II* zie ik een paar karakteristieke hoofdlijnen. Als mogelijk positieve functie van de narratie vooronderstel ik dat de representatiewijze van het verhaal en de geschiedenis bijdraagt aan het realisme van de illusie, van de code en van de kennis, en dus de verbeelding van de handeling stimuleert. De middelen die daartoe worden ingezet – verwant aan transmediale storytelling – stimuleren de mentale representatie van een veel groter game-universum dan waar gamers daadwerkelijk mee in aanraking komen. Met een hypothese die eveneens aan de entertainmentervaring is gerelateerd veronderstel ik dat de humoristische, ironische ondertoon van de diverse dialogen en commentaren van *non player characters* een belangrijke reden is het spel als onderhoudend te beoordelen. Het gaat dan echter vooral om de uitdrukkingswijze van de narratie, om het creëren van sfeer en ambiance: de komische dialogen hebben doorgaans geen inhoudelijke relatie met de plot.

De meeste andere hypothesen geven een wat kritischer, sceptischer beeld van de functie van het verhaal in *Fable II*. Enerzijds zullen er veel gamers zijn die het verhaal aantrekkelijk vinden, of in elk geval niet belemmerend voor hun entertainmentervaring.

De gamers die zich anderzijds in die ervaring gestoord zien door het verhaal, doen dat op grond van ongeloofwaardig gedrag van personages, terwijl ze ook moeite hebben met het gebrek aan invloed op npc's via uiterlijk en gedrag. Verder zijn ook de gebrekkige keuzemogelijkheden qua (logische of emotioneel geïnspireerde) alternatieven en plotwendingen debet aan het verstoren van hun immersieve betrokkenheid, waarmee hun entertainmentervaring eveneens in het gedrang komt.

Al met al veronderstel ik dat vrijwel alle gamers bij nadere beschouwing de *Fable II*-plot als irrelevant of marginaal opvatten – ook degenen die het verhaal in eerste instantie waarderen, en het een positieve bijdrage aan de gameplay toeschrijven. Het hoofdverhaal speelt slechts een kleine rol in de game, en de motivatie voor de gameplay valt nauwelijks uit de verhalende aspecten te halen. Daarmee kan ik ook een hypothese opstellen met betrekking tot een nog niet behandeld aspect, gerelateerd aan de aanname dat het gameverhaal de cognitieve belasting vermindert. In het geval van *Fable II* zal daar wat mij betreft maar deels sprake van zijn: het verschaft de gamer weliswaar een fictieve omgeving, die bovendien door literaire stijlmiddelen aan realisme en aannemelijkheid wint, maar de motivatie voor de gamehandelingen kan nauwelijks aan het verhaal worden ontleend. In die zin werkt het eerder averechts, en moet de gamer juist extra mentale inspanning verrichten om te ontdekken wat het motief en de bedoeling van een subquest is, waarna hij bovendien opnieuw moeite moet doen zich te herinneren in welke fase van het hoofdverhaal hij zit, en waar dat ook al weer om draait.

Met een overkoepelende hypothese veronderstel ik ten slotte dat de inhoud van het verhaal (plot, handelingen, gebeurtenissen) nauwelijks verantwoordelijk is voor de betrokkenheid van de gamer, zijn motivatie en zijn spelplezier: dat wordt vooral gestimuleerd door de uitdruktingswijze ervan. Ik doel dan op de visuele, bijna tastbare voorstelling van de ruimtelijke 3D-omgevingen in die fictieve wereld, op de nieuwsgierigheid die zij opwekt, en op de aantrekkingskracht die zij op de gamer uitoefent om die omgeving te exploreren, erin rond te dolen en er van alles uit te proberen.

4.3 Analyse Bioshock

*"I'm Andrew Ryan and I'm here to ask you a question:
Is a man not entitled to the sweat of his own brow?"*

*No, says the man in Washington. It belongs to the poor.
No, says the man in the Vatican. It belongs to God.
No, says the man in Moscow. It belongs to everyone.*

*I rejected those answers. Instead, I chose something
Different. I chose the impossible. I chose.....
Rapture*

*A city where the artist would not fear the censor. Where the scientist
would not be bound by petty morality. Where the great would not
be constrained by the small. And with the sweat of your brow,
Rapture can become your city as well."*

Je bent de onderwaterstad nog niet binnen of je krijgt deze toespraak van oprichter Andrew Ryan te zien in een filmpje. Het zet niet alleen de toon, maar schetst meteen ook de context van de fictieve wereld waar je als gamer in terecht komt. Het is natuurlijk de vraag of deze hoogdravende, politiek-ideologische woorden in zo'n geraffineerde retorische vorm ook echt een plotbepalende functie hebben in de narratie van *Bioshock*. Voorafgaand aan de analyse van de narratieve spelervaring en hypothesevorming over dergelijke kwesties start ik ook hier met een structurele narratieve analyse.

Beknopte structurele analyse: vertellers en vertelwijze

De narratie begint in een vliegtuig, waar je protagonist Jack hoort denken: "They told me: Son, you're special, you were born to do great things. You know what? They were right". Nadat het vliegtuig is neergestort en Jack met de *bathysphere* (een duikcel) in Rapture aankomt wordt al snel duidelijk dat er geen vaste verteller is. Het verhaal wordt verteld via uiteenlopende instanties en middelen: via het spandoek in de entree van de vuurtoren heb je al kennisgemaakt met de filosofie van Ryan, in een paar woorden samengevat: "No Gods or Kings. Only Man". In de *bathysphere* zelf zie je een filmpje met de stem van Andrew Ryan die de hierboven geciteerde verklaring proclameert, verlichtigd met symbolische illustraties. Jack ontvangt daarna instructies van verzetsleider Atlas via de draagbare radio in de bathysfeer. Dat is meteen ook een van de belangrijkste manieren waarop je als gamer informatie vergaart, naast de vele audiodagboeken die je her en der aantreft, en die door een grote verscheidenheid aan personages zijn ingesproken.

Het zijn vooral die dagboeken die je in staat stellen stukje bij beetje een voorstelling van de gebeurtenissen te maken en de geschiedenis te reconstrueren. Anders dan in veel games worden de verhaalaspecten dus niet aangereikt door personages die je in levende lijve ontmoet. De radioboodschappen zijn meestal bedoeld om de gamer aanwijzingen en

Entree Rapture



opdrachten te verstrekken. De afzenders daarvan verschillen steeds, afhankelijk van je locatie en het moment in de plot: Atlas (Frank Fontaine) benadert je het meest, gedurende het hele verhaal, op elke willekeurige locatie, net als – wat minder frequent – Andrew Ryan zelf en Dr. Tenenbaum. De boodschappen van Peach Wilkins en Sander Cohen krijg je alleen op een specifieke plek, in een bepaald level.

Net als in *Fable II* lijkt ook hier de *voice acting* een belangrijk instrument om het verhaal geloofwaardig te vertellen, om een bij de setting passende sfeer te creëren. De personages zijn via *voice-acting* voorzien van stemmen die qua klankkleur, intonatie en taalgebruik herinneren aan speelfilms uit de jaren '40 en '50 van de twintigste eeuw, zoals Citizen Kane, 12 Angry Men en War of the worlds. Verschillende personages spreken daarbij met een buitenlands accent. Brigid Tenenbaum is een van oorsprong Duitse genetica, Atlas een Ierse arbeider, en Yi Suchong een Chinees medisch onderzoeker. De Little Sisters spreken met hoge en lage stem tegelijk (net zoals van de duivel bezeten wezens in films), maar als je ze redt blijft alleen hun hoge, zachtaardige kinderstemmetje over.

De muziek en de geluidseffecten hebben klaarblijkelijk een ondersteunende functie in de narratie. Een kamerorkestje speelt het destijds populaire deuntje 'Beyond the sea' (1946), waarmee het meteen een duidelijk tijdsbeeld neerzet. Verderop in de intro klinkt romantische filmmuziek, terwijl we tijdens de gameplay soms horrorachtige strijkers horen die intenser worden naarmate de spanning oploopt. Er zijn ook gruwelijke scènes waarbij je vrouwelijke *Splicers* doodslaat, en louter om het vege lijf te redden alom dood en verderf zaait, terwijl je op de achtergrond het lieflijke ballroomdeuntje 'If I didn't care' hoort, gezongen door de karakteristieke mannenalt uit die tijd. Het past, net als 'The Party's Over Now' gezongen door Noël Coward, ook goed in de Art Deco vormgeving van Rapture. Die vormgeving is niet alleen een mooi verbeelde context voor de vertelling, maar is er deels ook de visuele uitdrukking van. De geluidseffecten – kreten, geschreeuw, gesis, gekraak, gehijg, gebonk en gehak – lijken er ten slotte sterk op gericht een beklemmende, beangstigende atmosfeer te creëren. Daarnaast maken de gedempte onderwaterklanken en het geklater, geplas en gedrup je er voortdurend van bewust dat je in een onderwaterstad verkeert.

Setting

De setting is al globaal aangestipt in de vorige paragraaf over narratie. Ze is daar in zekere zin ook een aspect van, omdat de setting een visuele context schetst voor de inhoudelijke verhaalaspecten. Dit in tegenstelling tot verbale of tekstuele narratie, waarbij de setting altijd expliciet wordt beschreven. Behalve de intro in het vliegtuig en het fragment op zee bij de vuurtoren speelt het verhaal zich vrijwel geheel af in de onderwaterstad Rapture, anno 1960. Meteen bij onze entree zien we een reusachtige stad, met vele immense gebouwen: we zouden er zomaar een reusachtige onderwaterversie van New York in kunnen herkennen, of een fictieve stad als Gotham city uit de Batman films. Kleurige neon lichtreclames sieren de imposante Art Deco torenflats die doorgaans met elkaar zijn verbonden door glazen loopbruggen. Gedurende het verhaal ontdek je dat ook de verschillende afdelingen en ruimtes, die zowel podium als decor voor de opdrachten zijn, in diezelfde stijlvolle Art Deco-architectuur uit de jaren '20 tot '40 zijn opgezet en ingericht. Veel van die ruimtes en locaties hebben mythische namen, zoals *Neptune's Bounty*, *Hephaestus*, *Olympus Heights*, *Apollo Square* en *Point Prometheus*. Terwijl je je voor

sommige opdrachten van de ene naar de andere locatie begeeft, stellen de dikwijls uitzonderlijk grote ramen je nu en dan in de gelegenheid Rapture in al zijn pracht en praal te bewonderen. Het dikke glas en het water vertekenen je beeld weliswaar (op een tamelijk natuurlijke manier), maar de continu passerende scholen vis en de enkele traag langszwemmende walvis zijn daarbij steeds goed waar te nemen.

De maatschappelijke situatie in Rapture is uitzonderlijk verstoord, wat natuurlijk een sterk bepalende invloed heeft op de sfeer van het verhaal. Je hebt vrijwel onmiddellijk door dat je in een gruwelijke dystopie terecht bent gekomen, een sociaal-ideologisch experiment dat – getuige het aanzien van de stad – aanvankelijk best succesvol moet zijn geweest, maar ergens onderweg afschuwend is mislukt.

Plot, verhaalstructuur

Het verhaal is nog maar goed en wel begonnen of je beleeft, als rokende passagier Jack, midden op de oceaan een vliegtuigcrash, waarbij jij als kennelijk enige overlevende weer aan de oppervlakte weet te komen. Tussen de brandende wrakstukken door zwem je naar een rots met een vuurtoren erop, waarin je na wat rondspeuren een duikcel vindt, die jou naar de diepte voert. Tot je verbazing beland je in de onderzeestad Rapture (vervoering), het geesteskind van grootindustrieel Andrew Ryan. Je wordt gebriefd door Atlas, die jou gaandeweg uitlegt wat er allemaal speelt in deze maatschappelijk volkomen ontwrichte stad. Zo construeer je stukje bij beetje het verhaal van de utopie van Ryan, die vooral als gevolg van de liberale ethische opvattingen over economie en industrie, medische experimenten, genetische manipulatie, persoonsverbetering en ongecontroleerde technologische innovaties tot een gruwelijke dystopie is verworpen. De meeste overlevenden zijn verslaafd aan Adam, een middel dat genetische verbetering belooft, maar de gebruikers tot moordlustige zombies maakt, de zogeheten *Splicers*. Atlas stuurt je naar zijn vrouw en kind, die ergens in een duikboot wachten om samen te ontsnappen. Hij maant je onder tussen om alle Little Sisters op je weg te 'oogsten', wat betekent dat je ze doodt en Adam aan ze onttrekt. Het gebruik van plasmids, lichaamsverbeterende serums geproduceerd uit Adam, blijkt namelijk de enige manier om te overleven in Rapture. Andrew Ryan heeft inmiddels zijn bewakings(ro)bots en *Splicers* op Jack (op jou dus) afgestuurd, omdat hij je ervan verdenkt een agent van een vijandelijke natie te zijn. Terwijl jij onderweg naar de duikboot alles moet inzetten om het vege lijf te redden, probeert Dr. Tenenbaum jou ervan te overtuigen de Little Sisters juist niet te doden maar te genezen. Tenenbaum dient jou een plasmid toe waarmee je in staat bent de Adam-producerende zeelakken uit de lichaampjes van Little Sisters te drijven, om ze zo te redden van hun zombiebestaan. Die Little Sisters zijn niet eenvoudig te benaderen. Ze worden stevast begeleid door *Big Daddies*: reusachtige, ongenaakbare wezens in bijna ondoordringbare duikpakken, die elke poging een Little Sister iets aan te doen met intens geweld afstraffen.

Wanneer Ryan de duikboot met vrouw en kind van de Ierse Atlas heeft vernietigd, doet Atlas jou een vriendelijk verzoek om Ryan te vermoorden. In je zoektocht naar Ryan en het vervolg daarop wordt het je steeds duidelijker dat niets is zoals het lijkt in Rapture. Zowel Atlas als Ryan lijken jou om verschillende redenen te hebben voorgelogen. Nadat je Ryan hebt uitgeschakeld, ontdek je dat Atlas niet degene is waarvoor hij zich uitgeeft, maar Frank Fontaine heet, de aartsvijand van Andrew Ryan, en de aanstichter van de revolutie die mede tot de deplorabele staat van Rapture lijkt te hebben geleid. Fontaine gebruikte bovendien steeds een activeringsuitdrukking ('Would you kindly..') die hij via hypnose programmeerde om je voor zijn strategisch belang speciale opdrachten te laten

uitvoeren. Het was ook zo'n posthypnotisch commando waarmee je Ryan doodde, als op de automatische piloot, zonder enige controle en geheel tegen je wil in. Uiteindelijk verlost Dr. Tenenbaum je niet alleen van deze ingebouwde respons, maar ook van nog wat andere conditioneringen, waardoor je ten slotte in staat bent Fontaine op te sporen en te verslaan. Afhankelijk van de keuzes die je maakt in de game – oogsten of genezen van de Little Sisters – kun je als protagonist drie verschillende versies van het eind beleven, toegelicht door de vertelstem van Tenenbaum. In de positieve, kennelijk moreel lovenswaardige, versie keer je met vijf geredde Little Sisters terug naar de oppervlakte, waar je ze als hun voogd of vader in alle veiligheid grootbrengt. De andere twee versies – je doodde alle, of slechts een paar Little Sisters – zijn vrijwel gelijk aan elkaar. Na jouw strijd met Fontaine vermoordt jouw alter ego alle resterende Little Sisters, en verschijnt er een duikboot met nucleaire raketten, die door *Splicers* wordt ingenomen. Het enige verschil is de vertelstem van Tenenbaum, die in het eerste geval (alle sisters gedood) boos klinkt, en in het tweede geval (enkele sisters gedood) teleurgesteld en verdrietig.

Geschiedenis

De onderliggende geschiedenis van het *Bioshock*-verhaal is nooit volledig te reconstrueren uit de plot alleen, uit wat je allemaal zelf ervaart gedurende de gameplay. Het zijn vooral de diverse radioboodschappen en audiodagboeken die je overal verspreid door Rapture tegenkomt, die je daartoe in staat stellen. Enkele van die boodschappen noemde ik al in de paragraaf over vertellers en vertelwijze, vooral de berichten die informatie geven over de achtergrond van personages. Veel boodschappen informeren je daarnaast ook over de actuele situatie in Rapture, geven uitleg over de oorzaken daarvan, en vertellen hoe je de mogelijke gevaren kunt ontlopen. Zo vertrouwt Atlas je tamelijk vroeg in het verhaal toe: “Plasmids changed everything. They destroyed our bodies, our minds. We couldn’t handle it. Best friends butchering one another, babies strangled in cribs. The whole city went to hell.” Dergelijke boodschappen stellen je in staat iets beter te begrijpen wat er gaande is, maar ze betreffen hoofdzakelijk directe aanwijzingen. De bredere context of de filosofie achter Rapture is vooral uit de audiodagboeken te distilleren. Zo geeft de boodschap van Dr. Steinman een aardige indruk van de heersende (medische) ethiek, hetgeen kennelijk ook de beweegreden van veel wetenschappers was om naar Rapture te komen: “Ryan and ADAM, ADAM and Ryan... all those years of study, and was I ever truly a surgeon before I met them? How we plinked away with our scalpels and toy morality. Yes, we could lop a boil here, and shave down a beak there, but... but could we really change anything? No. But ADAM gives us the means to do it. And Ryan frees us from the phony ethics that held us back. Change your look, change your sex, change your race. It’s yours to change, nobody else’s.”

Ook de achtergronden van de meeste andere belangrijke personages en hun motieven zijn gaandeweg in te vullen op grond van die audiodagboeken. Dr. Brigid Tenenbaum blijkt haar genetische kennis in een Duits concentratiekamp te hebben opgedaan, waar ze ‘Das Wunderkind’ werd genoemd. Ze beweert zelf eigenlijk nooit iets te hebben gezien in de zinloze experimenten met raszuiverheid (waar ze zelf vrolijk aan mee deed), maar dat ze persoonlijk vooral geïnteresseerd was in de verschillen in cognitieve en fysieke vermogens tussen de geïnterneerden onderling. De van origine Chinese medisch onderzoeker Yi Suchong blijkt vroeger een Japanse invasie in zijn toenmalige woonplaats te hebben meegemaakt, waarbij de Jappen iedereen hebben gedood. Omdat hij goede opium kon leveren heeft hij het niet alleen overleefd, maar heeft de oorlog hem volgens eigen

zeggen zelfs goed gedaan.

Zo komen we er gaandeweg achter dat de extreem liberale economie die Ryan voorstond, ontdaan van alle ethische obstakels, zichzelf volledig te gronde heeft gericht. Niet alleen blijken zijn ideeën veel mensen van bedenkelijke komaf te hebben gelokt, hun amorele houding maakte het mogelijk dat ze lichaamsverbeterende Plasmids en de grondstof Adam konden ontwikkelen. Daarmee was verslaving, krankzinnigheid, dood en verderf aan de orde van de dag, en werd al snel het einde van de utopie ingeleid.

Bioshock – analyse van de spelervaring & hypothesevorming: vertelwijze

De inhoud van het verhaal – die grotendeels verantwoordelijk is voor alle aanwijzingen, en ook de motivatie vormt om te handelen – wordt verteld via radioboodschappen en persoonlijke logboeken die door de verschillende personages op geluidsband zijn ingesproken. De kwaliteit en geloofwaardigheid van de *voice-acting* die daarbij is gehanteerd levert vermoedelijk extra waardering op, en versterkt het gevoel opgenomen te zijn in een imaginaire wereld. Het is echter niet ondenkbaar dat gamers bedenkingen hebben over de ‘toevalligheid’ waarmee ze aan die boodschappen komen. Want hoe kan het toch dat je steeds juist dit bandje aantreft op precies die plek, met exact die informatie die benodigd is om de ontwikkelingen in Rapture te begrijpen, en soms met aanwijzingen en motiveringen voor de daaropvolgende spelhandelingen? Met welk doel hebben de bewuste personages juist deze informatie openbaar willen maken, en aan wie zijn die boodschappen dan gericht? Het kan natuurlijk best om vakgerelateerde memo’s of persoonlijke dagboekverslagen gaan – voor de spreker zelf bestemd dus. Maar waarom geven ze die zielenroerselen dan zo gemakkelijk bloot aan de toevallige vinder? Die kan hen best vijandig gezind zijn, en dus potentieel gevaar opleveren. Op grond hiervan formuleer ik de hypothese dat de wijze waarop gamers het verhaal aangereikt krijgen via de bandopnames, allerlei storende vragen en bedenkingen bij hen kan oproepen. Een dergelijke aantasting van het realisme van kennis – het betreft de aannemelijkheid van verbanden tussen verschijnselen – kan gamers gemakkelijk aan hun verstand uit hun immersie trekken, terwijl ook de transparantie van de vertelling wordt aangetast. Gamers worden daardoor met hun neus op het feit gedrukt dat zij met een kunstmatige constructie te maken hebben.

Bioshock – invloed genreverwachting en setting

Bij de analyse van spel en verbeelding in games in het vorige hoofdstuk gaf ik al aan dat *Bioshock* aanvankelijk tot genreverwarring kan leiden. Het vertoont alle kenmerken van een first person shooter, terwijl het zich ook – misschien nog wel beter – laat spelen als rpg en action-adventuregame. Gamers kunnen er dus op verschillende manieren mee omgaan. Hun gameplay-ervaring, en de mate waarin ze die als een geslaagde entertainmentervaring opvatten, zal sterk worden bepaald door hun verwachtingen, grotendeels gebaseerd op kennis van de conventies, hun instelling en hun speelwijze. Dat geldt niet alleen voor de omgang met de spelmechanismen van *Bioshock*, maar ook voor de omgang met de narratie. Gamers die de wereld van *Bioshock* instappen in de verwachting een *shooter* te gaan spelen zullen zich vermoedelijk vooral concentreren op de gameplay, en zich weinig gelegen laten liggen aan het verhaal. Dat was bij een eerste keer spelen ook mijn houding – ondanks de poging van het hiervoor geciteerde intro om een ander perspectief te stimuleren. Ik liet veel inhoudelijke verhaalaspecten links liggen, terwijl ik een en al oog en oor was voor de prachtige esthetische uitdrukking van het verhaal,

voor de betoverende visuele en auditieve representatie daarvan. Gaandeweg kom je er dan achter dat de game wel wat meer te vertellen heeft, en dat enige kennis van de inhoud van het verhaal onontbeerlijk is om de game goed te kunnen spelen. De hypothese die ik op grond hiervan formuleer is dat gamers met een fps-verwachting het verhaal wellicht zelfs als storend zullen ervaren. Daarbij doel ik niet op de setting, op de omgeving waarin het gameverhaal zich ontvouwt, maar op de inhoud ervan, op de geschiedenis die op grond van de uitingen van de diverse personages geconstrueerd kan worden. Zij vinden het verhaal vermoedelijk te complex en door teveel personages verteld, met onvoorspelbare plotwendingen bovendien. En dat leidt alleen maar af van het adrenalineopwekkende rondstruinen door de huiveringwekkende horrorsetting, van het omleggen van de zombieachtige *Splicers* en de reusachtige *Big Daddies* (in de zogeheten *boss fights*).

De conventie zal rpg-fans vooral dicteren zich sterker te focussen op het verhaal. Mijn hypothese is dat rpg-ers naast de visuele representatie ook aandacht hebben voor de inhoud van het verhaal, en dat ook overwegend waarderen. Niettemin zullen enkelen na verloop van tijd merken dat hun eigen invloed op de plot toch erg beperkt blijft, waardoor ze het gevoel krijgen louter een hoofdrol te spelen in een vooraf vastgelegd verhaal (*enacted narrative*).

Ondersteund door de vele gebruikersrecensies van *Bioshock* op Metacritic (2010) wil ik daar de volgende hypothese aan verbinden. Ongeacht of gamers nu een rpg of fps-houding aannemen veronderstel ik dat zij vooral de uitdrukkingvorm van het verhaal unaniem prijzen. Hun lof valt vermoedelijk nauwelijks ten deel aan de inhoud of waar die aan refereert (of aan zou kunnen refereren), maar vooral aan de setting waarin de gebeurtenissen zich afspelen. Met name die uitdrukkingvorm van het verhaal, in de alomtegenwoordige Art Deco-stijl die zo bepalend is voor het uiterlijk van de setting, zal door velen worden opgevat als belangrijkste aanjager van de entertainmentervaring in *Bioshock*. Het ziet er naar uit dat de primaire entertainmentkenmerken van Tan (2004) daarbij nu juist geen grote rol spelen. Er is bij deze vorm van waardering immers geen sprake van plezier door het overwinnen van een specifieke uitdaging of de beloning die je daarvoor krijgt, en het heeft eveneens nauwelijks persoonlijke relevantie of een uitdagende mate van complexiteit. Het lijkt hier louter te gaan om het door Stromberg (2009) beschreven fenomeen gegrepen te zijn door de voorstelling, waarvoor vooral de audiovisuele representatie in *Bioshock* verantwoordelijk is – de iconische representatie van de handeling dus. Dat je die vanuit het eerste persoonsperspectief ervaart doet daar vermoedelijk nog een schepje bovenop.

Bioshock – plot & intrinsieke nieuwsgierigheid naar verhaalontwikkelingen

Spelers van *first person shooters* halen hun motivatie doorgaans uit de setting (mimicry) en aan competitie (agon) gerelateerde uitdagingen. Veel rpg-liefhebbers laten zich daarentegen motiveren door hun wens het verhaal te ervaren, uit een intrinsieke nieuwsgierigheid naar wat er allemaal te gebeuren staat. Mijn hypothese is dat *role playing gamers* naast de, in games meer gebruikelijke ruimtelijke en tijdruimtelijke immersie, in *Bioshock* ook temporele narratieve immersie, en wellicht ook emotionele immersie zullen ondergaan. Die temporele immersie doet zich voor wanneer gamers zich aangespoord voelen door de game heen te vliegen om uit te vinden hoe het afloopt met de personages, of hoe het verhaal zich verder ontwikkelt. Dat zien we naar mijn veronderstelling gebeuren op macroniveau (wat is het lot van Rapture?), maar ook op microniveau, binnen

de afzonderlijke levels of deelverhaaltjes. Vermoedelijk wordt hun motivatie daarin nauwelijks gestimuleerd door nieuwsgierigheid naar het wel en wee van personages. Om wiens lot zou je je immers moeten bekommeren in dit verhaal? Aanvankelijk zullen vooral rpg-gamers emotionele betrokkenheid voelen bij het lot van Atlas en zijn familie. De aard van die emotie zal als bij toverslag omslaan als staatsman Andrew Ryan de duikboot met Atlas' gezinnetje laat opblazen. Vanaf dat ogenblik zal de gamer zich verplicht voelen de arme Atlas bij te staan in diens streven de boosaardige Ryan om zeep te helpen. De ijver om Ryan te vinden en te vermoorden kan gemakkelijk tot temporele immersie leiden, in het verlangen diens slechte afloop te bespoedigen.

Bioshock – plot en plotdeuren

Een alom erkend en problematisch verschijnsel betreft de *plotdeuren*, zoals gamepublicist Shamus Young (2010) ze heeft gemunt. Hij doelt daarmee op afgesloten deuren, kapotte liften of roltrappen, defecte metro's of door stroomuitval onbruikbare apparaten, die je echter wel nodig hebt om verder te komen in de game. Het ergerniswekkende, en daarmee immersie-doorkennende geval wil nu dat die objecten uitsluitend en alleen functioneren als je een specifieke handeling hebt verricht, een bepaald probleem hebt opgelost, of als de plot zover is gevorderd dat je verder mag van de maker, omdat je de vereiste informatie over het verhaal hebt vergaard, of omdat zich een noodzakelijke scene heeft afgespeeld. Zo maak je in *Bioshock* mee dat er een animeermeisje (Jasmine Jolene) in een nachtclub op haar kamer wordt vermoord, juist op het moment dat jij daar aan komt lopen. Wat je ook probeert, haar deur blijft gesloten, en hij gaat pas open wanneer ze al vermoord is en de dader zich uit de voeten heeft gemaakt. Een plotdeur à la lettre dus, die betrokkenheid bij de handeling gemakkelijk kan verstoren. Maar het mag feitelijk ook niet anders dan zo gebeuren, de gamer mag de moord eenvoudigweg niet voorkomen. Het meisje blijkt namelijk de minnares van Ryan (zo beluister je aan de deur), en omdat Ryan haar ervan verdenkt geheime informatie te hebben gelekt naar Fontaine vermoordt hij haar. Deze daad benadrukt Ryan's verdorvenheid, wat de gamer kennelijk nog een extra motivatie moet verschaffen om hem te elimineren.

Je loopt tegen een andere – nu alleen figuurlijke – plotdeur op als je een *Splicer*, die nogal losjes met explosieven omspringt, wilt stoppen met een doorgaans adequate bevroeringsplasmide. Terwijl je alle andere *Splicers* in een handomdraai bevriest en vervolgens door een flinke klap met je bahco versplintert, is deze npc op geen enkele wijze tot stilstand te brengen. Het is kennelijk de bedoeling dat je hem een tijdje blijft volgen, zodat je op precies die ene specifieke locatie aankomt die van cruciaal belang is voor het plotverloop – althans volgens de gamedesigner. Het hoeft geen betoog dat ook deze plotdeur menig gamer een paar gefronste wenkbrauwen bezorgt en daarmee zijn betrokkenheid dwarsboomt. Om succesvol te zijn kan de speler niets anders doen dan de vastgestelde verhaallijn volgen, waardoor de bedoeling van de auteur volledig tot zijn recht komt, maar ook haar transparantie verliest. De gamer ervaart een dwingende intentie, wat hem confronteert met de kunstmatige aard van de spelwereld en de spelregels. Je loopt hier als het ware op rails, strikt aangestuurd en geleid door de designers.

De gamekritiek toont zich doorgaans niet lovend over het verschijnsel *railroading*, refererend aan dit type gameplay. De gamer voelt zich namelijk beknot in zijn behoefte inhoudelijk invulling te geven aan het verhaal, zowel qua gebeurtenissen als locatie, richting en volgorde van handelingen. Mijn hypothese is dat veel gamers zich door

verschijnselen als plotdeuren en *railroading* regelmatig gestoord voelen in hun entertainmentervaring: het doorbreekt de geconcentreerde aandacht voor de handeling en de daarmee gepaard gaande tactische en narratieve immersie in de verhaalwereld, omdat die gebeurtenissen dikwijls als al te toevallig en geforceerd worden gezien. De transparantie van de voorstelling verdwijnt, oftewel de gamer wordt geconfronteerd met het besef dat het om een representatie gaat.

Dit verschijnsel is gerelateerd aan wat Bolter en Grusin (2000) *hypermediacy* noemen: het zichtbaar zijn of worden van (het geconstrueerde karakter van) het medium. Sommige van die plotdeuren worden vermoedelijk bedekt met de mantel van het realisme van de code, omdat de gamer dergelijke dwingende mechanismen werktuigelijk herkent vanuit de conventie. Gamers zijn er tot op zekere hoogte aan gewend, en ervaren veel van die plotdeuren als vanzelfsprekend, waardoor hun immersie goeddeels intact blijft. Zij weten best dat de gamewereld niet oneindig is, en accepteren dat automatisch, zoals ze ook accepteren dat gamepersonages niet op elke denkbare vraag een passend antwoord kunnen geven. Maar het kan ook te ver gaan, en de grens van het aannemelijke overschrijden. In bovenstaande voorbeelden lijken die plotdeuren vooral te leiden tot een verstoring van het realisme van kennis, omdat ze onze opvattingen over structurele verbanden tussen verschijnselen met voeten treden. En dat betreft dan niet alleen een schending van de kennis van de mogelijke wetten en feiten in de echte wereld, maar ook die van deze gamewereld, waarin zelfs de aanwezigheid van bovennatuurlijke krachten en verschijnselen niet uitzonderlijk is. Er is echter voor de hierboven genoemde fenomenen in *Bioshock* nauwelijks een aannemelijke, logische verklaring te bedenken. Het is de moeite waard in het empirisch onderzoek te achterhalen waar voor gamers nu de grens ligt, en of bepaalde eigenschappen van spelers wellicht verantwoordelijk zijn voor de verschillende opgevatte grenswaarden van aannemelijkheid.

Hier is nog een aanverwante hypothese aan te verbinden. Ik veronderstel dat dit gevoel van *railroading* nog eens wordt versterkt door het feit dat je als exploratieve gamer slechts een beperkte ‘speelruimte’ tot je beschikking krijgt, in de meest letterlijke zin van het woord. De omgeving van Rapture is buitengewoon fascinerend, en nodigt als geen andere gamewereld uit tot het exploreren van de ruimtelijke dimensie, waarin je jezelf gemakkelijk verliest in ruimtelijke immersie, zoals je dat bijvoorbeeld ook gewend bent uit de Grand Theft Auto- en Assassins Creed-franchises. *Bioshock* staat je echter slechts toe een zeer beperkt deel van de onderwaterstad te verkennen. De ontwerper wil de gamer kennelijk kosten wat kost op de rails houden, van checkpoint naar checkpoint, hetgeen gemakkelijk frustraties teweeg kan brengen, met als gevolg dat de gamer zijn gevoel van ruimtelijke immersie verliest. Het is daarbij de vraag of de eventuele temporele en emotionele immersie krachtig genoeg is om dit gemis te doen vergeten: gamers zullen zich dan vooral door het verhaal snellen om te weten te komen hoe het de personages vergaat.

Bioshock – plot & morele keuzen en gevolgen

Er is in *Bioshock* nog een belangrijk element dat de gameplay rechtstreeks aan het verhaal verbindt. Ik doel dan op de morele keuzes en de gevolgen daarvan, die fundamenteel en ingrijpend voor de spelwereld kunnen zijn. Tenminste, dat is wat de game lijkt te willen impliceren. Al in de aankondiging van *Bioshock* gaf de uitgever hoog op over juist dit aspect van de game:

“Bioshock introduces gamers into an exciting world filled with fascinating characters, intelligent enemies and complex moral choices that define the foundation of the game world. With its rich story, meticulous attention to visual detail, tense action and infinite replay value, Bioshock delivers the perfect blend of storytelling and first person action.”

(Take-Two Interactive Software, 2008)

En ook op de ‘achterflap’ van het gamedoosje vinden we soortgelijke woorden:

“Caught between powerful forces and hunted down by genetically mutated citizens you come to grips with a mysterious and fascinating world that not only challenges your capacity to adapt and survive, but brings to question your values and commitments asking: do you exploit the innocent citizens of Rapture to save yourself or do you risk all to become their savior?”

(Levine, Hellquist, & Kline, 2008)

‘Complexe morele keuzes,’ ‘waarden en overtuigingen,’ ‘exploiteren of verlossen,’ dat zijn de steekwoorden die in de marketingcommunicatie rond *Bioshock* steeds terugkomen. Dit schept verwachtingen en een scherpere focus van gamers op die bewuste spelaspecten, die dan ook een overtuigende en geloofwaardige functie in zowel gameplay als narratie zouden moeten hebben. In de analyse van spel en verbeelding stelde ik al vast dat de morele keuzes die je gedurende de hele game dient te maken alleen maar gaan om het opofferen of redden van de Little Sisters. We konden concluderen dat expliciete, ingrijpende gevolgen van die kennelijk zo belangrijke keuzes feitelijk uitblijven: het maakt niet uit of je de kleine meisjes ‘oogst’ of verlost. In het eerste geval krijg je meteen automatisch haar *Adam*, in het tweede geval ontvang je voldoende geld om evenveel *Adam* te kopen bij een van de vele *vending machines*.

De enige echte consequentie krijg je pas helemaal aan het eind van het verhaal te zien, aan het eind van de game, als het geen enkele betekenis meer heeft voor het spel, de gameplay en jouw handelingen daarin. Omdat je als gamer tijdens het spel zelf geen enkele terugkoppeling krijgt op je gemaakte keuzes, verliezen die keuzes dus op den duur ook hun betekenis. De hypothese die ik hierover formuleer is dat gamers nauwelijks tot (meta)reflectie overgaan op grond van die morele keuzes – in tegenstelling tot wat de game lijkt te beogen. Ik veronderstel dat hun betrokkenheid bij de inhoudelijke aspecten van de narratieve voorstelling juist flink verzwakt zodra ze tot het besef komen dat echte, in de gameplay en het verhaal voelbare gevolgen uitblijven. Ik onderschrijf dan ook de opvatting van Miguel Sicart (2009) in zijn boek “The ethics of computer games”, die deze onvolkomenheid als een mislukt ethisch mechanisme bestempelt. Hij veronderstelt dat *Bioshock* de morele capaciteiten van gamers trivialiseert door het uitblijven van gevolgen op deze kennelijk zo wezenlijke keuzes. Sicart meent dat de gamer hierdoor zijn morele interesse in de gamewereld verliest, en andere, mogelijk ethisch wel interessante keuzes ook zal bagatelliseren: de game is hierdoor vanuit moreel perspectief minder boeiend geworden.

Toch lopen we in *Bioshock* wel degelijk tegen een zwaarwichtige morele keus aan die we uiteindelijk niet eens zelf kunnen maken, hoe graag we dat ook willen. Dit legt meteen ook een nu eens erg geslaagde verbinding tussen de inhoud van het verhaal en de

gameplay aan de dag, en markeert bovendien een fundamentele wending in het verhaal. Als we na veel omhaal eindelijk bij Ryan aankomen om hem te vermoorden, beseffen we dat het allemaal toch wat anders ligt dan we steeds veronderstelden. Ryan blijkt jouw vader te zijn, en feitelijk ben je nog maar vier jaar geleden via in vitro fertilisatie ter wereld gekomen, waarna je met behulp van genetische manipulatie in een versneld groeiproces volwassen werd. Daar komt nog bij dat het steeds aartsvijand Fontaine is geweest die jou via mentale manipulatie onder controle had. Juist als je ernstig begint te twijfelen aan het doden van Ryan, neemt iets of iemand de controle over waardoor het je onmogelijk is gemaakt de protagonist te besturen. Jouw alter ego vermoordt nu tegen wil en dank Ryan, en je bent op geen enkele wijze in staat deze daad te voorkomen: een geslaagde en mogelijk tot vertwijfeling voerende vervlechting van de gamemechanismen met het verhaal. De mentale manipulatie van Jack, die niets anders meer kan dan alleen deze handeling werktuiglijk uitvoeren, is prachtig vertaald naar het wegvallen van de controle door de gamer, die nu volstrekt onmachtig moet toekijken hoe Jack met enkele welgemikte golfstokslagen Ryan om zeep helpt. Voor Sicart (2009) is het vooral deze scene die *Bioshock* ethisch gezien zo bijzonder maakt. Waar de meeste (fps-) games de speler niet of nauwelijks uitdagen te reflecteren op de (morele) betekenis van zijn handelingen, waarden en overtuigingen in de game, doet *Bioshock* dat hier duidelijk wel. Volgens Sicart dwingt de plotselinge *non-agency* bij het vermoorden van Ryan ons te reflecteren op de betekenis van de game en onze handelingen daarin. Hij doelt daarmee met name op ons gewicht in wat hij noemt “het door de game-ervaring gecreëerde en veronderstelde netwerk van verantwoordelijkheden” (Sicart, 2009, p. 157). Sicart lijkt het ethisch handelen van de gamer echter vooral te betrekken op het gedrag van de gamer in de spelwereld, zonder te refereren aan de wereld buiten de game.

Er valt aan deze spelscène nog wel een ander object van metareflectie toe te voegen, dat bovendien naar de werkelijkheid buiten de game verwijst. Naast de betekenis van het eigen handelen in de gamewereld lijkt het hier ook en bij uitstek te gaan over de vraag wat nu eigenlijk vrije wil is, en hoe we daarin wellicht gemanipuleerd worden door de omstandigheden, zonder dat we ons daar van bewust zijn. Het ziet er naar uit dat de makers ons via deze bewuste gamescène toch een bepaald perspectief op de werkelijkheid pogen voor te spiegelen. Ik kom daar uitgebreider op terug in het volgende hoofdstuk over artistieke verbeelding in games.

Het is ook exact deze spelscène die Young (2010) in retrospectie op zijn doorwrochte, veertien afleveringen tellende (video-)bespreking van *Bioshock* noemt als enige daadwerkelijk interessante *plot twist* die het verhaal echt stuwkracht en intensiteit verleent. Daarna gaat het volgens hem alleen maar bergafwaarts. De hypothese die ten aanzien van deze scène voor de hand ligt is dat nagenoeg alle gamers dit scharnierpunt in het verhaal ook daadwerkelijk opvatten als sleutelscène die de gameplay van *Bioshock* diepte en gelaagdheid verleent. Niettemin veronderstel ik dat vooral de first person shooter-gamers deze scène net zo snel zijn vergeten als elke willekeurige Splicer die ze een kopje kleiner maakten. Voor hen telt vooral de tactische immersie van het moment; zij laten zich niet gemakkelijk meenemen in strategische immersie, en zullen zich nauwelijks aangespoord voelen te reflecteren over ethische kwesties. Dat ligt wellicht iets anders bij de rpg-gamers, en in nog sterkere mate bij professionele critici en cultuurwetenschappers. Hoewel ik er nagenoeg geen concrete opmerkingen over aantref op metacritic.com veronderstel ik dat er onder genoemde populaties mensen zijn die deze sleutelscène (h) erkennen en er door worden aangezet tot metareflectie.

Bioshock – conclusies

De genrekwestie die bij de analyse van spel en verbeelding in *Bioshock* ook al aan de orde was lijkt zich hier te herhalen. Enkele hypothesen die ik in deze analyse formuleer betreffen opnieuw het onderscheid in genreverwachting – fps of rpg – wat in mijn vooronderstelling een wezenlijk verschil uitmaakt in de wijze waarop gamers met het verhaal en de narratie omgaan. Shooterfanaten zullen de inhoud van het verhaal wellicht als storend ervaren, terwijl rpg-ers die inhoud nu juist als boeiend en intrigerend opvatten. Het oordeel over de iconische representatie, de uitdrukkingsvorm van de narratie, als positief bijdragend aan de entertainmentervaring is naar ik verwacht een uitgemaakte zaak. Ik neem daarbij wel aan dat die veelgeprezen setting van *Bioshock* door weinig gamers als een bepalend onderdeel van de narratie wordt gezien.

Ongeacht de genreverwachting of de gameplayvoorkeuren zullen vrijwel alle gamers zich in hun entertainmentervaring gestoord voelen door de vele plotdeuren die *Bioshock* bevat. De rpg-ers zullen zich vermoedelijk wel, sterker dan de shootergamers, storen aan de beperking in exploratieve vrijheid, hetgeen we een vorm van *railroading* kunnen noemen: de gamedesigner heeft strikt bepaald wat gamers kunnen en mogen doen in de verhaalwereld, en dat komt hier en daar wat al te scherp aan de oppervlakte. Een andere verstoring is te vinden in de wijze waarop de gamer de inhoud van het verhaal krijgt aangereikt via de vele opnames en radioboodschappen. De inbreuk op het realisme van de kennis, veroorzaakt door het ‘toeval’ waarmee die boodschappen tot ons komen op de vereiste momenten en plekken geldt vermoedelijk voor veel gamers als een schending van de aannemelijkheid. Maar ik acht het ook niet geheel onwaarschijnlijk dat gamers dit achteloos als een doorsnee gameconventie opvatten en accepteren.

Ten aanzien van de morele verhaalaspecten, die ogenschijnlijk als tamelijk wezenlijk zijn bedoeld door de makers, kunnen we naar mijn idee twee richtingen waarnemen, die ook weer deels gerelateerd zijn aan de insteek en voorkeur van gamers. Ofschoon alle gamers een ethische dispositie bij zichzelf kunnen bepalen bij het doden of verlossen van de Little Sisters, heeft de uiteindelijk ingenomen houding en het daaraan gekoppelde speelgedrag geen wezenlijke invloed op het verloop van het verhaal of de gameplay. Dat veroorzaakt gemakkelijk narratieve en morele desinteresse bij gamers, waardoor ze eerder geneigd zijn ook andere, wel ethisch interessante verhaalinhoud te negeren. Vermoedelijk zal die desinteresse eerder toeslaan bij fps-gamers. Rpg-ers – en in sterkere mate gamecritici en -wetenschappers – zullen zich naar verwachting wel tot metareflectie laten aansporen door het fundamentele keerpunt in het gameverhaal. Het zullen ook met name de gamers uit die groep zijn die ook een meer interpretatieve houding aannemen ten aanzien van allerlei andere, nog niet behandelde verhaalaspecten. Zo ben ik bijvoorbeeld in het geheel niet ingegaan op de invloed van het gedachtegoed van Ayn Rand (2005). Zij ontwikkelde in haar in 1957 gepubliceerde *Atlas Shrugged* een objectivistische filosofie, waarin het menselijk geluk als hoogste ethische doel wordt beschouwd, en waarin individuele (eigendoms)rechten en een *laissez-faire* kapitalisme te verdedigen maatschappelijke issues zijn. Deze, en mogelijk andere verhaalaspecten die vermoedelijk tot metareflectie aanzetten zijn meer op hun plek in het volgende hoofdstuk over artistieke verbeelding in games.

4.4. Analyse Heavy Rain

In de spelanalyse van *Heavy Rain* in het vorige hoofdstuk stelde ik het verhaal ook al even aan de orde. Daarbij stuitte ik op het opmerkelijke feit dat gamers en professionele critici de narratieve aspecten zeer uiteenlopend beoordelen. Ik citeer daar opmerkingen die doen vermoeden dat we met het beste gameverhaal in jaren te maken hebben, én met het aller-slechtste dat je je maar kan indenken, wat te wijten lijkt aan vermeende *plotgaten* en inferieure *voice-acting*. Verderop in de narratieve analyse van de spelervaring probeer ik daar niet alleen wat meer grip op te krijgen, maar er ook enkele hypothesen aan te verbinden, waarbij ik vooral let op verhaalaspecten die de verbeelding mogelijk stimuleren of juist belemmeren. Voorafgaand aan die analyse vanuit een meer subjectief perspectief eerst een beknopte structurele analyse van het verhaal.

Beknopte structurele analyse: narratie – vertellers en vertelwijze

Meteen bij aanvang van *Heavy Rain* valt op dat deze game, veel sterker dan de andere games uit deze studie, een expliciet filmisch karakter heeft. De eerste scène start met beelden van een slapende protagonist Ethan die in *split screen* zijn gemonteerd. Net als soms in films komt de actuele tijd even in beeld: *Saturday, 11:22 AM*. Het in zessen opgedeelde scherm toont eerst verschillende details van de slaapkamer, die overgaan in beelden van een slapende Ethan vanuit verschillende perspectieven. De beelden bewegen bijna onmerkbaar, alsof een echte cameraman een fysieke camera bedient. De trage pianomuziek klinkt wat melancholisch, en lijkt een beetje uit de toon te vallen bij de duidelijk zonnige dag. Door het grote gordijnloze raam schijnt de zon naar binnen, en in de tuin zie je de zonnestralen door de hoge bomen verstrooid op de zacht wiegende bladeren glinsteren. Dan wordt er van de gamer verwacht dat hij het verhaal op gang brengt door Ethan te laten opstaan. Er is geen expliciete vertelinstantie, geen commentaarstem die toelichting geeft over de stand van zaken, over waar dit verhaal over gaat. De beelden en de daarin getoonde details moeten voor zich spreken – slingers in de kamer, een verjaars-taart met ‘Jason’ erop in de koelkast et cetera.

Daarnaast verschaffen teksten die bij gelegenheid in de ruimte zweven soms aanwijzingen om te handelen, waarna zich ook weer onderdelen van het verhaal ontvouwen. Als je Ethan eenmaal zijn dingen laat doen – opstaan, douchen, afdrogen, scheren, tanden poetsen, enzovoorts – begrijp je dat het uitvoeren van deze alledaagse handelingen in deze fase zijn bedoeld om aan de uitzonderlijke bediening te wennen. Je komt er dan al gauw achter dat je via een bepaalde controllerknop ook kunt kiezen uit verschillende van Ethans gedachten, die je eerst in steekwoorden rond Ethans hoofd ziet zweven, en die je vervolgens als een hardop uitgesproken *monologue intérieur* krijgt te horen. Op die manier kan Ethans personage ook als vertelinstantie worden gezien. De gamer is immers in staat zich informatie te verschaffen over de omstandigheden, over wat er zoal te doen valt, over Ethans voornemens, maar ook over zijn emotionele staat en mentale worstelingen. Deze in de film ook regelmatig toegepaste vertelwijze maakt een gedeeltelijke representatie van bewustzijn mogelijk: een methode die het unieke potentieel van fictie illustreert, zoals een uitspraak van Dorrit Cohn in de inleiding al duidelijk maakte. En het blijft bij een gedeeltelijke representatie, omdat het aantal opties om ‘gedachten te lezen’ steeds beperkt is tot de vier hoofdknoppen van de controller: ✕ □ ▷ ○.

Het spreekt voor zich dat de dialogen met andere personages eveneens deel uitmaken van de narratie, net als de briefjes die Ethan leest, waarbij we soms ook de stem van de brieven-schrijver horen, zoals bij het briefje van zijn vrouw. Na de dood van Jason en de

ontvoering van zijn andere zoontje Shaun krijgt Ethan een schoenendoos met onder andere origamifiguurtjes in zijn bezit, vermoedelijk van de Origami Killer. Opeengevouwen blijkt elk figuurtje getypte aanwijzingen te bevatten voor Ethans volgende beproeving om zijn zoontje te redden.

Zoals in de spelanalyse in het vorige hoofdstuk al naar voren komt speel je als gamer met verschillende personages. Dat brengt met zich mee dat de gamer het verhaal vanuit verschillende perspectieven ervaart, en op verschillende manieren informatie krijgt aangereikt – mede via extra vertelmechanismen. FBI-agent Norman Jayden maakt tijdens zijn onderzoeken bijvoorbeeld video-opnames met zijn speciale ARI-bril (*Added Reality Interface*), die hij zelf van commentaar voorziet. Dat verschaft ons meer en uitgebreidere informatie over de verschillende verhaalaspecten dan louter uit de gebeurtenissen en de dialogen is af te leiden.

De vormgeving, de muziek, de geluidseffecten en het stemacteerwerk vallen eveneens onder de uitdrukkingwijze van het verhaal, en kunnen een cruciale invloed uitoefenen op de ervaring van de gamer. Naast de aannemelijkheid van de plot, de gebeurtenissen en de dialogen, zijn het vooral deze zintuiglijke aspecten die de geloofwaardigheid van het verhaal maken of breken. De visuele representatiestijl van *Heavy Rain* is de meest realistische van de drie games die tot nu toe zijn besproken, hoewel je onmiddellijk inziet dat het geen gefilmde werkelijkheid betreft. De houterige loopbewegingen van de bestuurde personages doen het iconisch realisme ook weer meteen teniet. In de voorgeprogrammeerde animaties bewegen alle personages redelijk vloeiend en soepel, maar zodra de gamer de controle overneemt wordt het soms bijna hilarisch, zo vaak loop je de verkeerde kant op, of tegen deuren en muren aan. Een diagonale lijn door een kamer is vrijwel niet anders dan zigzaggend af te leggen.

In de soundtrack horen we nu eens een ingetogen piano, dan weer een wat uitbundiger symfonieorkest. In combinatie met de realistische geluidseffecten maakt *Heavy Rain* onmiskenbaar gebruik van conventies uit de filmwereld. En dat is al niet anders met de openingscredits, die we na de proloog, aan het begin van de eerste spelscène op eigentijdse wijze als tastbare woorden in de spelwereld zien hangen. Het stemacteerwerk ten slotte, van wezenlijke invloed op de geloofwaardigheid van de personages, is in mijn ogen adequaat uitgevoerd.

Setting

Het verhaal speelt zich af in een hedendaagse industriestad in de Verenigde Staten, die we op grond van de infrastructuur, de bebouwing en het klimaat vermoedelijk ergens aan de oostkust moeten plaatsen. De setting kan zoals gezegd als een intrinsiek onderdeel van de vertelwijze worden opgevat. Bij *Heavy Rain* lijkt de visuele voorstelling van de verschillende onderdelen en locaties in de spelwereld bij uitstek dienstbaar aan de uiteenlopende stemmingen die de makers lijken te beogen. De proloog speelt zich bijvoorbeeld af in een modern architectonisch vormgegeven huis waar protagonist Ethan Mars zonnig, zorgeloos en gelukkig met zijn familie woont. In de daaropvolgende scènes, na de dood van Ethans zoon Jason, versombert niet alleen Ethans leefomgeving, maar lijkt ook het weer voorgoed omgeslagen. Ethan betreft eerst een aftands rijtjeshuis, waar zijn overgebleven zoontje Shaun, kennelijk even ongelukkig als hijzelf, af en toe komt logeren. Als Shaun is verdwenen, naar later blijkt ontvoerd door de *Origami Killer*, trekt Ethan in een tweederangs motel, dat qua sjofelheid niet onderdoet voor zijn eerdere woonstee. De



Ethan Mars

locaties die Ethan aandoet voor zijn beproevingen stralen stuk voor stuk verval, kommer en kwel uit, van de elektriciteitscentrale waar hij door een tunnelstelsel met glasscherven moet kruipen, tot en met het gore appartement waar hij voor de camera zijn vinger moet amputeren. Ondertussen blijft het – de gametitel getrouw – hard en troosteloos doorregenen. Ook de andere drie bestuurbare protagonisten Madison Paige, Scott Shelby en Norman Jayden belanden voor hun onderzoek doorgaans in armzalige omgevingen en locaties, van een modderige autosloperij tot een stoffig achterafkantoortje op het politiebureau, van een goor hotelletje tot een godvergeten achterbuurthuisje waar detective Shelby een jonge moeder ternauwernood van een zelfmoordpoging redt. Ook hier complementeert de onophoudelijke regen het deprimerende decor van vrijwel al hun handelingen.

Er zijn echter enkele uitzonderingen op de bijkans permanente neerslachtigheid van de verschillende spelomgevingen. Voor de beproeving van de rat (een van de origami-figuurtjes) komt Ethan door een bloedrode gang in een helder verlichte witte kamer terecht, met aan het uiteinde een tafel met een witmarmeren blad, omgeven door camera's en spiegels. Naast enkele attributen staat er een flesje gif, dat hij geacht wordt leeg te drinken om zijn zoontje te redden. Wanneer FBI-agent Norman Jayden op het politiebureau een rommelkast krijgt toegewezen als kantoor weet hij dit stofnest met zijn virtual reality-bril in een oogwenk om te toveren tot een prachtige, natuurlijke werkomgeving: een weids maanlandschap, een bergtop met uitzicht over ravijnen of een schilderachtige plek in het bos. Ook de gangen van Scott Shelby leiden soms, als hij niet in zijn donkere, film noir-achtige appartement annex detectiekantoor verkeert, naar luchtiger oorden. Zo bezoekt hij voor zijn onderzoek naar de origami Killer het monumentale landhuis van Gordi Kramer, terwijl daar juist een decadent feest aan de gang is. Niettemin zijn aspecten als somberheid, duisternis, schimmige locaties en benepenheid doorgaans de belangrijkste smaakmakers voor de ambiance van *Heavy Rain*. Slechts zelden spelen de

handelingen en gebeurtenissen rondom de protagonisten zich in het daglicht af, mogelijk omdat die gebeurtenissen dat daglicht maar moeilijk verdragen.

Plot, verhaalstructuur

Hoewel de plot ook al in het vorige hoofdstuk aan de orde is geweest zal ik de hoofdlijnen hier toch nog even doorlopen. Protagonist Ethan Mars verliest aan het begin van het verhaal zijn zoontje Jason, waardoor zijn leven in het slop raakt. Hij raakt vervolgens ook zijn zoontje Shaun kwijt in de speeltuin, tijdens een van zijn regelmatig terugkerende black-outs, juist als de stad geteisterd wordt door de Origami Killer. Diens *modus operandi* bestaat eruit jonge kinderen te ontvoeren, om ze dan te laten verdrinken in langzaam volstromende regenputten. Wanneer Ethan een doos vol origamifiguurtjes met opdrachten in handen krijgt begrijpt hij dat er haast geboden is om de verschillende beproevingen aan te gaan.

Naast de diverse scènes waarin we de verschrikkingen van Ethan volgen, laat de plot ook het perspectief zien van enkele andere personages, die om verschillende redenen op zoek zijn naar de Origami Killer. Zo heeft privédetective Scott Shelby van de ouders van een slachtoffer de opdracht gekregen de moordenaar op te sporen. De prostituee Lauren Winter, een van de andere ouders die hij ondervraagt, biedt aan hem te assisteren in zijn speurwerk. Via de ogen van FBI-profiler Norman Jayden, die de Origami Killer-case krijgt toegewezen, krijgen we weer een ander deel van de plot aangereikt. De vierde protagonist is de aan slapeloosheid lijdende Madison Paige, die in een mooi en groot appartement woont, maar haar intrek neemt in het motel waar Ethan zich voor de politie schuilhoudt. Naar later blijkt is journaliste Paige daar niet geheel toevallig terechtgekomen. Madison raakt bevriend met Ethan en biedt aan hem bij te staan in zijn speurtocht. Ethan durft haar echter niet geheel in vertrouwen te nemen, vermoedelijk ook omdat hij bang is haar in gevaar te brengen.

Terwijl de eerste scènes in de plot volledig vaststaan, dat wil zeggen dat het niet alleen zeker is dat je ze doorloopt, maar dat ook de volgorde waarin je ze doormaakt onveranderlijk is, ligt het vervolg van de plot voor een belangrijk deel in handen van de gamer. Dit in tegenstelling tot de hiervoor geanalyseerde games, die een min of meer vaststaand plotverloop kennen. In *Heavy Rain* hangt het volledig af van de capaciteiten en reactiesnelheid van de gamer of de bewuste protagonist het er heelhuids van afbrengt in een bepaalde scène. Het onverhoeds overlijden van de held door het falen van de gamer heeft dan ook een compleet ander verhaalverloop tot gevolg. Dat maakt het ook vrijwel ondoenlijk om de volledige plot te schetsen: er zijn vele varianten mogelijk. Wel lijken sommige personages belangrijker voor de voortgang van het gameverhaal dan andere. Zowel Ethan Mars als Scott Shelby lijken dusdanig wezenlijk voor de plot dat ze niet vroegtijdig kunnen of mogen sterven. Mochten de andere personages (ver) voor het eind om het leven komen – journaliste Madison Paige, FBI-agent Norman Jayden en ook Shelby's 'assistente,' de prostituee Lauren Winter (een *non player character*) – dan brengt dat de voortgang van de hoofdplot echter niet in gevaar. De gamer mist dan mogelijk wel scènes waarin de desbetreffende personages iets meer over de Origami Killer hadden kunnen uitvinden. Bovendien loop je de kans sommige onderdelen van de plot te missen die benodigd zijn om de volledige geschiedenis (fabula) te reconstrueren. Op de *Heavy Rain Wiki* (2011) is te lezen hoe het verhaal zich ontwikkelt als er onderweg niemand komt

te overlijden. In tegenstelling tot mijn slot¹² waarbij Ethan uiteindelijk toch nog door de politie wordt gedood, is er een ook een positief einde mogelijk. De gamer moet er dan voor zorgen dat Ethan de Origami Killer doodt, terwijl Madison Paige (die dus ook nog in leven dient te zijn) de politie omzeilt en ook het pakhuis weet te betreden. Gezamenlijk lukt het ze kennelijk wel ongedeerd naar buiten te komen. Madison, Ethan en Shaun beginnen gedrieën een nieuw leven. FBI-agent Norman Jayden krijgt promotie, en wordt een veelgevraagde gast in talkshows, waar hij zijn verhaal doet over zijn succesvolle opsporingswerk in de Origami Killer-zaak. Lauren Winter spuugt ten slotte op het graf van detective Scott Shelby, die uiteindelijk de moordenaar van haar zoontje blijkt te zijn.

Geschiedenis

De plot van het *Heavy Rain*-verhaal geeft zelden iets prijs van de geschiedenis, van de achtergronden van de personages. In een paar gevallen toont de plot complete spelscènes als flashback, waaruit de gamer wel degelijk meer of minder wezenlijke zaken kan afleiden. De scène waarin Madison Paige in haar appartement wordt belaagd door verkrachters en moordenaars lijkt bijvoorbeeld als verklaring te worden gebruikt voor haar latere slapeloosheid. Het blijkt een steeds terugkerende nachtmerrie, die wellicht haar aanwezigheid in Ethans shabby motel moet legitimeren. Verder kan het suggereren dat Madison in het verleden daadwerkelijk in gewelddadige situaties heeft verkeerd, wat tot haar nachtmerries en insomnia leidde.

Een andere, aangrijpende spelscène zou wel eens als cruciale sleutelscène kunnen worden aangemerkt. Bij het spelen op een bouwplaats komt een jochie klem te zitten in een grote waterafvoerbuis. Als zijn broertje hun dronken vader te hulp wil roepen blijft die volstrekt onverschillig: hij is absoluut niet genegen wat voor hulp dan ook te bieden, waardoor het jongetje voor de ogen van zijn broertje verdrinkt. Als gamer snap je meteen dat het hier om een traumatische jeugdervaring van de moordenaar moet gaan. Het biedt in elk geval een achtergrond, een context en een motivatie voor zijn huidige psychopatische gedrag. Daarnaast verklaart het ook de onderliggende vraag die Ethan voor zijn beproevingen meekrijgt: hoe ver ben je bereid te gaan om iemand die je dierbaar is te redden?

De meeste andere situaties, waarin iets meer van de geschiedenis wordt onthuld, onder meer via dialogen en andere aanwijzingen, dragen nauwelijks bij tot een beter begrip van de hoofdplot. Het gros van de aanwijzingen over de achtergronden en de historie van personages verklappen hooguit iets meer over de onderlinge relatie tussen die personages. Zo krijgen we ook te weten dat Shelby eerst bij de politie zat, en vermoedelijk niet goed overweg kon met Blake, de botte politiepartner waarmee FBI-agent Norman Jayden geacht wordt samen te werken. Veel meer dan het blootleggen van zulke getroebleerde verhoudingen lijken dergelijke aanwijzingen nauwelijks te bieden. Ze verschaffen enig inzicht in het gedrag van personages, maar nauwelijks in een mogelijke oplossing van de moordzaak.

Heavy Rain – narratieve analyse van spelervaring & hypothesevorming: vertelwijze

Vertrouwend op de diverse commentaren van zowel gamers als professionele critici (*Heavy Rain* reviews, 2010) lijkt het erop dat vrijwel iedereen de visuele presentatie boven alle twijfel verheven acht. Omdat *Heavy Rain* geen expliciete vertelinstantie kent, zou

¹² In mijn versie van de ontknopingscène laat ik Ethan de moordenaar sparen, zodat hij eerlijk kan worden berecht. Ethan wordt vervolgens door de politie doodgeschoten wanneer hij het pakhuis uitkomt.

de kwaliteit van dit uitdrukkingsvlak van de vertelling zwaarder kunnen meewegen dan doorgaans het geval is (ook al zullen gamers dit zelf vermoedelijk niet zo snel als onderdeel van het verhaal opvatten). Naast de onberispelijke visuele voorstelling van het verhaal zijn er nog meer aspecten die de immersie van gamers, en daarmee hun entertainmentervaring, mogelijk kunnen versterken. Zo is er, anders dan in de meeste games, geen gezondheidsbalk in beeld, geen ervaringsbollen, geen inventaris, geen krachtbalk, kortom geen expliciete interfaceonderdelen¹³ die de gamer van zijn status op de hoogte stellen en houden. In termen van Bolter en Grusin (2000) is er een hoge graad van *transparent immediacy*, waardoor gamers zich minder snel bewust zijn van het feit dat zij met een representatie te maken hebben.

Wel komen regelmatig de keuzemogelijkheden voor gedachten, dialoogfragmenten en handelingsopties als bijna tastbare tekstfragmenten door het beeld zweven. Ik vooronderstel dat juist deze elementen niet als storend of afleidend worden ervaren. Gamers zullen het vermoedelijk in eenzelfde categorie plaatsen als vergelijkbare mededelingen in films, over welke dag van de week het is, en teksten als “twee jaar eerder,” “een week later,” “op hetzelfde moment niet ver daar vandaan” et cetera. Het zijn veelvoorkomende deiktische elementen die de lezer of kijker extra aanwijzingen verschaffen over tijd en plaats van gebeurtenissen in het verhaal. *Heavy Rain* doet al van meet af aan geen enkele moeite zijn filmische karakter te verbergen: in de aankondiging van de game werd al gerept van interactieve film of interactief drama. Dit kan natuurlijk op voorhand al een sterke invloed uitoefenen op de verwachting van gamers over het type gameplay en de mogelijke emotionele en cognitieve effecten. De vertelwijze is bovendien uitgesproken cinematografisch: split screen, bewegende camera, afwisselende scènes met verschillende protagonisten, proloog met credits, whodunit structuur et cetera. Dat werkt vermoedelijk in de hand dat gamers het *Heavy Rain*-verhaal in hun beoordeling eerder neigen te vergelijken met de (Hollywood)film dan met andere gameverhalen (wellicht vaak ook onbewust). Daar wil ik de hypothese aan verbinden dat gamers die op grond van hun verwachtingspatroon en de vertelwijze een filmische dispositie hebben aangenomen, de gameplay en het verhaal vaker negatief beoordelen dan gamers die *Heavy Rain* benaderen als een reguliere game met een afwijkende gameplay en vertelmethoden.

Hoewel het me tijdens het spelen niet is opgevallen zou het niveau van het stemacteerwerk in *Heavy Rain* problematisch kunnen zijn – gezien de vele negatieve reacties. Zowel door de professionele kritiek als door de gamers wordt dit aspect regelmatig als opvallend ondermaats aangemerkt, een enkele keer ook door mensen die de plot op zichzelf wel aannemelijk achten. Omdat de personages in zekere zin ook vertelinstantie zijn, veroordelen gamers met hun kritiek op de *voice acting* tegelijk ook een aspect van de vertelwijze – wellicht impliciet en onbewust. Mijn hypothese is dat wanneer gamers de *voice acting* afkeuren, dit ook een wezenlijke invloed heeft op de wijze waarop zij het verhaal ervaren, doorgronden en er door worden meegenomen. Deze vooronderstelling is ingegeven door de constatering dat mensen die het stemacteerwerk slecht vinden vaak ook niet te spreken zijn over de dialogen, over de plot en over het gedrag van de personages. Het is opvallend dat mensen die de game als geheel positief waarderen doorgaans nauwelijks kritiek hebben op de *voice acting*, de dialogen en de plot. Zij laten

¹³ Ook wel HUD genoemd, een afkorting van head-up display. Als onderdeel van de gebruikersinterface van een game informeert het de speler over gezondheid, krachten of levens, munitie, positie, voortgang, etc.

zich overwegend en nadrukkelijk positief uit over de ongeëvenaarde emotionele betrokkenheid die het verhaal creëert of stimuleert.

Heavy Rain – setting

De setting maakt zoals gezegd eveneens deel uit van het uitdrukkingvlak van het verhaal, hoewel dat niet door alle gamers als zodanig zal worden ervaren. Ik veronderstel dat de setting waarin het *Heavy Rain*-verhaal zich afspeelt bovenmatig gewaardeerd wordt: vrijwel iedereen zal beamen dat die sterk bijdraagt aan een voor deze game geëigende sfeer. Verder neem ik aan dat de afzonderlijke locaties dusdanig zijn geënceneerd dat ze bij velen precies die affecten weten op te roepen die passen bij de specifieke spelsituaties. Daaraan verbind ik de hypothese dat de representatie van de spelomgeving en de daarmee gecreëerde ambiance bij de meeste gamers de verbeelding van de handeling stimuleert, en ook immersieversterkend werkt.

Een aan immersie verwante hypothese betreft de ARI-bril, waarmee je virtuele omgevingen te voorschijn tovert, binnen de toch al virtuele voorstelling van het gameverhaal zelf. Ik vooronderstel dat veel gamers dit verschijnsel niet alleen als een bijzondere stimulans voor de verbeelding zien, maar dat het bovendien bij velen een verdieping van de immersie teweegbrengt. Deze *augmented reality*-bril lijkt er bijna op gericht om ontologische metalepsis te stimuleren¹⁴: het ARI-systeem van Jayden lijkt een vergelijkbare functie te vervullen als de *in-game* spelletjes in *Fable II* en *Bioshock*. Het is niet ondenkbaar dat dit effect zich hier nog sterker voordoet: de gamer raakt als het ware nog een niveau dieper ondergedompeld, wanneer hij een virtuele realiteit binnen de virtuele realiteit van de spelwereld betreedt.

Ik ben daarnaast ook benieuwd of het karakter van sommige locaties bewust tekengebruik weet te stimuleren. Zouden er gamers zijn die bijvoorbeeld de ruimte met het gifflesje – een bloedrode gang en een hagelwitte (hemelwitte?) kamer – opvatten als een symbool of metafoor, bijvoorbeeld voor iemands psychische, emotionele of morele gesteldheid of een voorafspiegeling aan wat nog komen gaat? In een hypothese hierover spreek ik een gereserveerd vermoeden uit dat misschien een enkele recensent of onderzoeker zich tot dergelijke interpretatieve reflecties laat verleiden.

Heavy Rain – plot, verhaalstructuur

Over de plot zijn verreweg de meeste negatieve opmerkingen te vinden, bij zowel de professionele kritiek als onder gamers. Zelf ben ik in *Heavy Rain* nauwelijks tegen onaan-nemelijke of ongeloofwaardige zaken in de plot aangelopen, wellicht omdat mijn focus tijdens het spelen elders lag. Zoals ik in de inleiding van deze *Heavy Rain*-analyse al aangaf staan de opvattingen over de plot (en het verhaal in het algemeen) diametraal tegenover elkaar, en dat geldt voor de reguliere gamers én de professionals. Drieënvijftig gamers

¹⁴ Dit is enigszins vergelijkbaar met wat er gebeurt als een lezer van een raamvertelling in een nieuwe, ingekaderde verhaallijn terecht komt (denk aan *The Canterbury Tales*, de *Decamerone* & de Vertellingen van Duizend-en-een-nacht). Bijkomend effect is dat lezers/kijkers het basisniveau van de vertelling als realistischer ervaren (de fictieve vertelinstantie lijkt realistischer, minder fictief te worden als zij binnen een vertelsetting een fictief verhaal vertelt). Er is sprake van ontologische metalepsis als de verschillende verhaalniveaus doorelkaar gaan lopen, wat zich evident voordoet bij het opzetten van de ARI-bril in de onderzoeksmodus: zowel de “echte” werkelijkheid als de virtuele werkelijkheid zijn dan tegelijkertijd waarneembaar, waardoor de twee werkelijkheidslagen met elkaar zijn verweven. In de *virtual reality* modus verdwijnt de “echte” werkelijkheid en komt de speler volledig in een ander niveau terecht, wat het gevoel van realisme van het basisniveau eveneens zal versterken.

waarderen de game op metacritic.com lager dan een zeven¹⁵, en daar is blijkens hun commentaar meestal het verhaal of de plot debet aan. De professionele kritiek is trouwens veel minder verdeeld dan de gamers. Drie recensenten geven *Heavy Rain* een onvoldoende (4 á 4,5), vijf critici waarderen de game middelmatig (7) terwijl de rest *Heavy Rain* goed tot extreem goed beoordeelt (99 recensenten die tussen een 8 en een 10 geven) (*Heavy Rain* reviews, 2010).

Voor ik hypothesen formuleer over de beleving van de verhaalstructuur ga ik eerst in op de diverse opmerkingen van gamers en critici, met name over de – vermeende – tekortkomingen in de plot. Mijn eerste indruk daarbij is dat veel bezwaren op drijfzand zijn gebouwd, met een onlogische of onzinnige argumentatie zijn onderbouwd of zelfs op louter onnadenkendheid zijn gestoeld – om niet te zeggen op een bedroevend gebrek aan zelfbeperking en intelligentie. Toch wil ik ook aandacht besteden aan de ogenschijnlijk onzinnige of naïeve opvattingen. Daar is misschien iets uit af te leiden over het perceptie- en/of interpretatievermogen van sommige gamers – wat weer van belang kan zijn voor de opzet van het empirisch onderzoek.

Het ziet er naar uit dat de meeste kritiek gerelateerd is aan de vele gaten of onvolkomenheden in de plot: volgens een aantal gamers maken de vele losse eindjes het verhaal ongeloofwaardig. Die losse eindjes worden echter nauwelijks expliciet gemaakt, en als ze al worden genoemd zijn ze doorgaans eenvoudig te ontzenuwen. Dat de motivatie van het handelen van de verschillende personages niet (volledig) wordt uitgelegd is voor sommige gamers onvergeeflijk, en wordt als een van die cruciale losse eindjes gezien. Zo meent iemand zo’n plotgat aan te treffen in het gegeven dat de denkwereld van Scott Shelby¹⁶ nooit iets van zijn moordenaarsschap toont, dat hij nooit zijn gedachten laat gaan over het ventje dat hij onlangs in een put heeft gestopt. Dat maakt het verhaal voor de bewuste gamer volstrekt ongeloofwaardig. Dat vind ik een eigenaardige gedachtegang, vooral als je bedenkt dat het verhaal, of eigenlijk de gehele game erop gericht is de moordenaar op te sporen. Dergelijke gedachten zouden immers meteen verraden dat Shelby de moordenaar is, waarmee de game niet alleen een wezenlijk mysterie zou zijn ontnomen, maar ook het hoofddoel. Het is derhalve ook nauwelijks een plotgat noemen, en het is niet goed te begrijpen waarom iemand het als zodanig zou willen kwalificeren.

Een andere gamer bestempelt de game als waardeloos, op grond van de vele inconsistenties en plotgaten in het *Heavy Rain*-verhaal (zonder verder te verklaren waaruit die inconsistenties bestaan). Het eind bevat volgens deze commentator echter de stomste plottwist die je maar kunt verzinnen, waarbij hij doelt op de onthulling dat detective Scott Shelby de *Origami Killer* is. Ik kan me voorstellen dat je je als gamer in je hemd gezet voelt wanneer je merkt dat een van de meest innemende personages uit het verhaal de moordenaar blijkt te zijn. Maar om dan de complete plot als ongeloofwaardig en inconsistent weg te zetten lijkt me een overdreven reactie.

Het feit dat personages die elkaar – ogenschijnlijk – niet kennen, ineens elkaars telefoonnummer blijken te bezitten is voor iemand anders voldoende aanleiding het verhaal af te schieten om de plotgaten. Deze gamer lijkt te veronderstellen dat zelfs de meest triviale handeling zonder uitzondering in beeld gebracht zou moeten worden. Het spreekt natuurlijk vanzelf dat iedereen dergelijke alledaagsheden eenvoudig kan afleiden uit

¹⁵ Op een schaal van 10. Daar tegenover staan honderddrieënvijftig gamers die een zeven of hoger geven, waaronder eenentachtig tienvallen.

¹⁶ Als gamer ben je – selectief – in staat flarden van gedachten van personages hoorbaar op te roepen.

de plot, of ze zich vanuit een bepaald inlevingsvermogen wel kan voorstellen. Het ligt bovendien voor de hand dat kwesties als deze met de telefoonnummers juist opzettelijk zijn ingezet om een extra complicerende dimensie aan de plot te verlenen, door er doelbewust argwaan en wantrouwen mee te willen kweken. Een wezenlijk aspect van het whodunitverhaal is immers het gedoseerd prijsgeven van verschillende meer of minder verholde hints, insinuaties en verdachtmakingen. Net als de gamer die de motivatie van personages volledig uitgelegd wil zien, verlangt deze gamer kennelijk ook naar een soort afgerondheid (*closure*) en een ondubbelzinnigheid zoals we die uit de klassieke Hollywood-filmnarratie kennen. Dat een gebrek aan uitleg iets anders is dan een plotgat hoef ik hier niet uit te leggen.

Een dergelijk gebrek aan uitleg dient trouwens wel vaker als bewijsvoering voor onaanvaardbare plotgaten in het *Heavy Rain*-verhaal. Zo voert een gamer als slecht schrijverschap aan dat het verhaal niet uitlegt wat de betekenis van origami is, waarom Shelby 10-jarige jongetjes vermoordt, of welke sanctie de politieagent krijgt opgelegd die Ethan uit het politiebureau laat ontsnappen. Ik heb eerlijk gezegd lang getwijfeld of ik hier wel serieus op in moest gaan: zowel de betekenis van origami (kennelijk een McGuffin¹⁷) als het lot van de agent zijn irrelevant voor de plot of het begrijpen ervan, terwijl het verhaal via een flashback wel degelijk suggereert waar Shelby's drijfveren vandaan komen. Serieuze, gefundeerde kritiek of niet, dergelijke opvattingen leiden wel tot de interessante hypothese dat sommige gamers kennelijk niet erkennen of accepteren dat fictie juist ruimte voor de verbeelding poogt te creëren. Dat fictie bij uitstek aanzet tot persoonlijke invulling en interpretatie, ook van voorvallen die niet expliciet via de narratie aan de orde worden gesteld, en dat we daartoe de beschikking hebben over ons voorstellingsvermogen. Dit wijkt trouwens niet af van de cognitieve mechanismen die we in het dagelijks leven inzetten, waarbij dat voorstellingsvermogen een vertrouwd onderdeel is van de manier waarop we de veranderende actualiteit verbinden met onze herinnering.

Omdat *Heavy Rain* zo zwaar leunt op het verhaal, de personages en de dialogen wil een van de beoordelende gamers liefst een vergelijking trekken met literatuur van het niveau Kafka, Dostojevski en Camus. Hij zegt eenzelfde kwaliteit niet te verwachten, maar verwijst wel naar andere gameverhalen die volgens hem stukken beter zijn: *Silent Hill: Shattered Memories*, *Uncharted 2*, *Bioshock* en *Mass Effect*. Het is mij in eerste instantie niet helemaal duidelijk waarom iemand een entertainmentgame als *Heavy Rain* met literatuur uit een volstrekt ander genre zou willen vergelijken. Een vergelijking met werk van auteurs als Edgar Allan Poe, Raymond Chandler, Truman Capote, Dashiell Hammett of Agatha Christie zou in mijn ogen meer voor de hand liggen – hoewel het om fundamenteel verschillende fenomenen gaat: de interactieve spelervaring met gamefictie is toch een andere dan de literaire leeservaring. In tweede instantie is het refereren aan andere gameverhalen natuurlijk legitiem en zinvol, ware het niet dat de bewuste gamer geen enkel inhoudelijk criterium aandraagt, op grond waarvan die andere gameverhalen superieur zouden zijn. Het enige dat hij hierover loslaat is dat zowel verhaal, dialoog als personages van *Heavy Rain* waardeloos zijn, en dat de game gebruik maakt van alle clichés uit tv-series als *Law and Order* en *CSI*.

¹⁷ Meestal een object dat geen intrinsieke waarde of betekenis heeft, maar dat niettemin centraal staat in het verhaal, de aandacht trekt en de plot voorwaarts helpt. Vaak gebruikt door suspense-regisseur Alfred Hitchcock.

Gamers blijken het *Heavy Rain*-verhaal dus niet alleen te vergelijken met literatuur, maar ook met filmverhalen en tv-series. Daarbij speelt wellicht mee dat *Heavy Rain* als interactieve film of interactief drama is gepromoot. In een vorige paragraaf stelde ik al dat *Heavy Rain* het verwachtingspatroon van sommige gamers mogelijk onvoldoende inlost. *Heavy Rain* is gepresenteerd als interactief drama, vaak opgevat als interactieve film, maar legt desondanks een wezenlijk accent op het interactieve spelkarakter, op puzzels, uitdagingen, keuzes en gevolgen. Het plotverloop is niet vrij te kiezen, en hangt voor een belangrijk deel af van jouw prestaties, jouw inzet in cruciale scènes. Presteer je daarin onder de maat, en komt een personage te overlijden, dan heb je daarmee een rigoureuze wending in de plot veroorzaakt, die niet meer ongedaan gemaakt kan worden. Wat we doorgaans onder interactieve film verstaan kenmerkt zich doorgaans niet alleen door een beperktere mate van interactiviteit, het biedt bovendien een beperkt aantal keuzes aan plotwendingen, naast enkele alternatieve ontknopingen. Een belangrijk kenmerk van interactieve film is dat het uit gefilmde live action bestaat, waarbij alleen al uit kostenoverwegingen het aantal opties wel beperkt moet blijven. Het aantal alternatieven, en de invloed die je kunt uitoefenen om de plot te bepalen is in het *Heavy Rain*-verhaal onvergelijkbaar veel groter.

Daar wil ik de hypothese aan verbinden dat gamers die met een uitgesproken verwachting van interactief drama aan de game zijn begonnen zich nauwelijks bekommeren om de mogelijkheid een alternatief plot te beleven. In mijn optiek werkt dit naar twee kanten: de verwachting van goed interactief drama, met een verhaal op het niveau van literatuur en film, wordt niet ingelost, en er ontstaat vervolgens weinig emotionele betrokkenheid met het verhaal en de personages – een aspect dat eveneens door velen als tekortkoming is aangemerkt. Dit gebrek aan emotionele betrokkenheid leidt er toe dat de bewuste gamers zich niet tot het uiterste inspannen de beste afloop voor hun personages te bevechten, wat weer tot gevolg heeft dat deze gamers een *worst-case scenario* krijgen voorgeschoteld. Zij blijven dan achter met het gevoel dat ze nauwelijks invloed konden uitoefenen op het verloop van de plot, terwijl nu juist dát aspect in mijn ogen de motor en het fundament van de entertainmentervaring in deze game vormt.

Het is verder niet ondenkbaar dat gamers zich weliswaar hebben ingesteld op interactief drama, maar dat *Heavy Rain* ze confronteert met een spel- en verhaalervaring die afwijkt van elke verwachting. Professionele critici reppen over het unieke karakter van de game, over de uitzonderlijke, bijzondere, nieuwe, verfrissende, volstrekt afwijkende aard ervan. Veel voorkomende opmerkingen in die trant zijn: *next step in commitment; unique, unforgettable adventure; put gaming conventions aside/unique experience/genuinely emotional; not a traditional game; more experience than game; a game that breaks the norms, truly unlike anything else on the market; thoroughly unusual; a masterpiece of a controversial kind, because not every player out there will be ready to understand and accept its rather unique and innovative gameplay* (*Heavy Rain reviews*, 2010). Dat impliceert welbeschouwd dat *Heavy Rain* per definitie geen enkele verwachting beloont. Verwachtingen worden immers altijd geconstrueerd in relatie tot de herinnering aan wat we al kennen, net als het oordeel achteraf over de vraag of iets onze verwachting al dan niet succesvol heeft ingelost. Het lijkt erop dat *Heavy Rain* als geheel het realisme van de code doorbreekt door aan geen enkele conventie te beantwoorden.

Het lijkt relevant de mogelijke beweegredenen van die geconstateerde waarde-ringsverschillen ook te zoeken in de motivatietheorieën. Mijn eerste hypothese in die context luidt dat vooral mensen die gamen als stemmingsregulatie – de *moodmanagement*-gamers – negatief zijn over de plot. Een hoge mate van interactiviteit heeft bij die groep vaak ook een hogere waardering tot gevolg, omdat een game die meer interactiviteit biedt, beter in staat is de stemming van deze gamers positief te beïnvloeden. Het gebrek aan (conventionele) interactiviteit, en de aanwezigheid van *quick-time events*, geeft deze gamers onvoldoende gameplaybevrediging. Dat stuurt hun aandacht sterk in de richting van het verhaal, dat ze vervolgens vergelijken met filmverhalen – alsof hier vergelijkbare maatstaven gelden. Het is niet zo vreemd dat de plot er bekaaid afkomt in hun oordeel, wanneer ze hun eigen rol en invloed daarin onderschatten of bagatelliseren, en ze de plot dus kennelijk als een autonoom en onveranderbaar geheel opvatten. Hun reguliere spelwijzen en voorkeuren wijken bovendien op cruciale aspecten af van gamers die er juist genoeg in scheppen zich cognitief en affectief te vereenzelvigen met hun avatar – een belangrijk kenmerk uit de emotionele dispositietheorie. Omdat de stemmingsregulatie-gamers minder snel geneigd zijn zich met personages en hun beslommeringen te identificeren (zich daar mogelijk zelfs voor afschermen), zullen zij ook minder gevoelig zijn voor temporele en emotionele immersie.

Mijn eigen ervaring met de plot is illustratief, omdat die juist en vooral tot stand kwam op grond van deze vormen van onderdompeling in de verhaalwereld. Ik voelde me van meet af aan gegrepen door het *Heavy Rain*-verhaal, waarbij ik gaandeweg, maar ongemerkt steeds dieper de gamewereld ingetrokken werd. Niet eerder speelde ik een game waarin ik me zo intens betrokken voelde bij de verschillende personages, me zo verantwoordelijk voelde voor hun lot. Niet eerder nam ik de moeite zo vaak cruciale scènes, of – noodgedwongen – bijna de gehele game opnieuw te spelen, omdat ik erop gebrand was een goede afloop voor mijn alter ego te bewerkstelligen. Door daarnaast ook nog eens in de huid van verschillende personages te kruipen ben je in staat een overkoepelende, complexe blik op de gebeurtenissen te vormen: het is mogelijk de onderliggende geschiedenis letterlijk vanuit verschillende perspectieven te observeren, te construeren en te interpreteren. Natuurlijk wijkt dat niet af van filmverhalen, waarin we veel vaker een vertelwijze aantreffen met meervoudige vertellers – en meervoudige focalisatie, waarin de individuele visie van personages wordt uitgedrukt. Het is natuurlijk een essentieel verschil dat de filmkijker, hoe sterk ook vereenzelvigd met een personage, hoe intens ook empathisch en emotioneel ingeleefd, nooit kan ingrijpen in de plot. De filmkijker is nooit in staat een personage daadwerkelijk te redden uit handen van een booswicht, zal nooit die mate van persoonlijke verantwoordelijkheid én controle ervaren. Hoewel het een controversieel en lastig te toetsen kwestie betreft, wil ik hier toch een hypothese aan verbinden. Ik vooronderstel namelijk dat veel gamers zich sterker identificeren met de personages in *Heavy Rain* dan ze ooit met film- of literatuurpersonages hebben ervaren – louter en alleen op grond van die combinatie van invloedrijke verantwoordelijkheid en uitvoerbare daadkracht. Natuurlijk doel ik daarbij exclusief op de gamers die de narratieve aspecten van *Heavy Rain* wel op waarde kunnen schatten, wat vermoedelijk vooral de gamers zijn die kenmerken uit de emotionele dispositietheorie vertonen. Ook hier zijn specifieke spelertypen uit de gamertypologie (Klug & Schell, 2006) aan te verbinden. Ik veronderstel dat de verhalenverteller, de artiest, de regisseur en de ambachtsman daartoe het meest voor de hand liggen. Vermoedelijk zullen die allemaal ook in zekere mate kenmerken van



Madison Paige

de strijder in zich hebben, in dit geval niet vanuit een streven beter te zijn dan anderen, maar vooral vanuit de wil en de intentie om een goede afloop voor hun personages te bevechten. Om dus beter te zijn dan de tegenstanders in het verhaal.

Het zou me niets verbazen – maar dat is een aanname van een wat andere categorie – dat veel gamers niet goed in staat zijn hun kritiek adequaat te verwoorden. Ik vooronderstel dat het velen aan voldoende analytisch vermogen ontbreekt, inclusief het bijbehorende vocabulaire, om hun eigen ongenoegen te interpreteren, en om daar vervolgens de juiste gevolgtrekkingen aan te verbinden. Om toch hun ontevredenheid te kunnen uitdrukken zullen ze waarschijnlijk geneigd zijn in te zoomen op de meest opvallende, direct waarneembare aspecten, om daar dan vervolgens een logisch, kritisch betoog omheen te bouwen. Die vooronderstelling lijkt enigszins te worden bevestigd in het commentaar van de professionele kritiek, waar het oordeel veel evenwichtiger is dan bij de gamers. Ook onder recensenten vinden we vergelijkbare kritiek op de plot, en in mindere mate op de geloofwaardigheid van de personages, zelfs bij reviewers die de game als geheel zeer positief beoordelen. Het is aannemelijk dat de aard van hun vak ook meer distantie en objectiviteit vereist, en dat die meestal ook wel terug te lezen valt in hun besprekingen. Toch is er een kleine groep critici die de plot wat minder, maar het geheel nog acceptabel acht, en een andere groep die de plot (–ontwikkeling), de (motivatie van) personages, de dialogen en de voice-acting als mislukt terzijde schuift, en daarmee de gehele game afkeurt. In een percentage uitgedrukt gaat het bij die laatste categorie om 2,8% van de professionele reviewers op Metacritic (*Heavy Rain reviews*, 2010). Dat is zo onbeduidend dat ik er verder geen aandacht aan besteed. De essentie van hun commentaar komt bovendien vrijwel geheel overeen met wat de negatieve gamers erover zeggen.

Heavy Rain – conclusies

Kwesties als genreverwachting en prospectieve anticipatie op cognitieve en affectieve ervaringen lijken net als bij *Bioshock* een belangrijke rol te spelen in de perceptie van het *Heavy Rain*-verhaal. Alleen speelt hier ook nog een ander onderscheid mee, namelijk om de vraag of het hier nu om een conventionele game of een interactieve film gaat. Die verwachting heeft kennelijk diepgaande consequenties voor de aangenomen speelhouding, de aard, doelwit en reikwijdte van de criteria die gamers aanleggen voor de spelenverhaalaspecten. De positief gestemde gamers lijken er in geslaagd te zijn de game argeloos en onbevooroordeeld tegemoet te treden, en de game te accepteren zoals hij is, als een onconventionele game met een innovatieve spel-verhaalrelatie. Er lijken echter ook veel gamers te zijn die zich bedrogen voelen, of op het verkeerde been gezet, klaarblijkelijk op grond van hun niet ingeloste verwachtingen over hoogstaand interactief drama. Mijn hypothese luidt dat juist deze groep de game instapt met een bovenproportionele, irreële aandacht voor cinematografische aspecten als het acteerwerk, de plot en de dialogen, met alle teleurstellingen van dien over de vooraf veronderstelde kwaliteit daarvan. Die laatste groep zal zich vermoedelijk zelden laten meevoeren door de spannende voorstelling, terwijl ik veronderstel dat juist die immersieve ervaring – versterkt door identificatie met, én verantwoordelijkheid voor personages en plot – essentieel is voor de entertainment-ervaring in *Heavy Rain*.

Uit mijn analyse blijkt dat narratieve aspecten als vertelwijze, setting en geschiedenis nauwelijks aanleiding geven tot verstoring van de entertainmentervaring. Met name de zintuiglijk waarneembare aspecten van de vertelwijze en de setting – het concrete uitdrukkingsvlak van het verhaal – lijken alom te worden gewaardeerd en geprezen als stimulerend voor de amusementservaring. Het is vooral de plot en de daaraan gerelateerde verhaalaspecten waar veel gamers en slechts een handjevol professionals moeite mee hebben. Hoewel veel bezwaren ten aanzien van de plot ook gemakkelijk als ongefundeerd terzijde kunnen worden geschoven, veronderstel ik dat er bij velen ook onbegrip bestaat over wat fictie vermag en welke houding zij veronderstelt. Een andere hypothese heeft eveneens met die houding te maken. Naar ik vooronderstel bestaat er – juist bij een zo sterk op het verhaal leunende game als *Heavy Rain* – qua houding en intentie een wezenlijk verschil tussen gamers die spelen om hun stemming te reguleren, en gamers wier motivatie kan worden verklaard met de emotionele dispositietheorie. De *mood-management*-gamers halen hun voldoening vooral uit strijd en competentie en een hoge mate van interactiviteit, maar worden daarin voor hun gevoel te weinig op hun wenken bediend. Bovendien kunnen zij zich vanuit hun spelgeaardheid en daaraan gerelateerde voorkeuren en neigingen ook maar moeilijk identificeren met gamepersonages. Temporele en emotionele immersie zal zich bij hen vrijwel niet voordoen. De andere gamers spelen juist omdat ze er plezier aan beleven zich te identificeren met personages, om coauteur van het verhaal te zijn, om verantwoordelijkheid voor personages en plotverloop te dragen, om zich te laten meenemen door de voorstelling. Ik veronderstel daarnaast dat de intensiteit waarmee deze gamers zich vereenzelvigen met de personages in *Heavy Rain* veel sterker is dan ze ooit bij een andere game, of bij film- of literatuurpersonages hebben ervaren, juist omdat die verantwoordelijkheid van cruciale aard is.

Van een wat andere orde ten slotte is mijn aanname dat veel gamers onvoldoende analytisch en retorisch vermogen hebben om hun bezwaren en ongenoegen adequaat te interpreteren en te formuleren. Met andere woorden, in hun kennelijk oprechte ontevredenheid lijken veel gamers niet goed in staat de vinger op de zere plek te leggen. Het lijkt weinig anders te resten dan het verspreiden van ogenschijnlijk aannemelijke, maar ongefundeerde kritiek. Daar zal ik rekening mee moeten houden in het empirisch onderzoek, waarbij ik ook de voorgaande hypothesen zal toetsen onder een representatieve doelgroep.

Samenvattend

Met dit hoofdstuk heb ik opnieuw een deel van vraag A2 (analyse) kunnen beantwoorden, in de vorm van hypothesen over de invloed van verhaalaspecten op de verbeelding. Met deze hypothesen doe ik toetsbare uitspraken over hoe en in welke mate gameverhalen tot verbeelding en reflectie aanzetten. Relevante hypothesen rond de hoofdvraag in dit onderzoek zijn te vinden in de conclusies bij de desbetreffende games. Om straks scherp op het netvlies te hebben wat ik in het empirisch onderzoek ga toetsen, zet ik de belangrijkste gamespecifieke en generieke vooronderstellingen nog eens bij elkaar aan het begin van hoofdstuk zes.



5. GAMES ALS AMUSEMENT EN GAMES ALS KUNST

In het hoofdstuk over het theoretisch kader refereerde ik er al even aan: de opvatting dat games niet als uitsluitend entertainment, maar ook als kunst moeten worden beschouwd blijkt door de jaren heen tot verhitte discussies te leiden. Voor ik inga op spel- en verhaalaspecten die mogelijk aanzetten tot artistieke verbeelding stel ik de belangrijkste opvattingen uit het games-als-kunstdebat aan de orde. Dat geeft mij meteen ook de gelegenheid de eigenschappen van wat ik in deze studie onder een kunstervaring versta nog eens toe te lichten. Aan de hand van een reeks uiteenlopende voorbeelden probeer ik dat nog wat beter uit te leggen. Daarbij zal ik ook uitweiden over de mogelijkheid te stimuleren tot artistieke verbeelding via de inzet van procedurele retoriek, oftewel het expressieve vermogen van gamemechanismen, spelregels, mogelijkheden en beperkingen.

Aan het eind van dit hoofdstuk heb ik het laatste deel van vraag A2 (analyse) beantwoord. Ik formuleer hier hypothesen over hoe en in welke mate spel en verhaal tot verbeelding van bewustzijn stimuleren. Ik zal deze hypothesen, samen met die uit de twee vorige hoofdstukken, toetsen in het empirisch onderzoek.

Om het games-als-kunstdebat in perspectief te plaatsen: ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat veel betrokkenen de games-als-kunstvisie verdedigen in een streven naar culturele acceptatie van hun vakgebied. Daarmee lijken ze impliciet te veronderstellen dat kunst belangrijker is dan entertainment, dat kunst meer waard is, dat kunst meer betekenis heeft – kortom, dat kunst beter en mooier is dan culturele representaties die ‘louter’ voor ons vermaak zijn bedoeld. Ik kan me voorstellen dat daarbij ook nog een sociaal-cultureel sentiment meespeelt, namelijk dat kunst meer aanzien heeft en verschaft dan entertainment. In dat verband hoef ik alleen maar te refereren aan de vermaarde studie *Distinction, a social critique of the judgement of taste* (Bourdieu, 1984) waarin socioloog Pierre Bourdieu het wezen en de oorsprong van dergelijke – vaak ook onbewust functionerende – mechanismen en smaakoordelen blootlegde. Welke onbewuste redenen of verborgen agenda’s de pleitbezorgers van de games-als-kunstvisie ook mogen hebben, veel van hun argumentaties ontberen een theoretisch fundament. Mijn reserves zijn echter vooral gebaseerd op de constatering dat de aangevoerde eigenschappen meestal niet onderscheidend genoeg zijn om het verschil tussen kunst en entertainment te verklaren.

Als eerste voorbeeld refereer ik aan een artikel van gamejournalist Niels ’t Hooft, die designer Keita Takahashi een ‘beeldhouwer van games’ noemt (Hooft, 2011). En dat doet hij niet alleen omdat Takahashi van huis uit beeldhouwer is, maar vooral omdat diens games tenminste in een aantal opzichten veel met kunst gemeen hebben, volgens de auteur. ’t Hoofts impliciete kunstopvatting kan eenvoudig worden afgeleid uit de loftrompet die hij steekt over Takahashi’s verzamelgame *Katamari Damacy*, waarin het

erom gaat zoveel mogelijk voorwerpen en mensen op te rollen tot een enorme kluwen. Deze game heeft volgens hem een bijzonder uitgangspunt, en beschikt bovendien over een unieke vormgeving. Waar het gemiddelde oorlogsspel het predicaat kunst doorgaans niet verdient, weet *Katamari Damacy* het clichébeeld van dergelijke games te doorbreken, aldus ’t Hooft. Daarnaast noemt hij nog enkele interpretaties die – zo lijkt hij te impliceren – het artistieke karakter van deze game bevestigen. De game zou vaak zijn beschreven als commentaar op massaconsumentisme¹. De ontwerper zelf meent dat *Katamari Damacy* eerder moet worden opgevat als een speels

commentaar op onze wegwerpmaatschappij. Takahashi ziet zijn games niet als kunst, en hij heeft ook niet de pretentie of intentie iets anders te maken dan vermakelijke dingen (hij ontwerpt ook fysieke speeltuinen). Hoewel juist die referentiële functie inherent is aan de kunstervaring benadrukt ‘t Hooft vooral de uniciteit of originaliteit van zowel speelwijze als uiterlijk, waarmee hij in mijn ogen meteen ook de kern van zijn kunstopvatting illustreert.



Katamari Damacy artwork

¹ ’t Hooft bedoelt hier waarschijnlijk massaconsumptie. Hij verbindt consumentisme aan onze drang naar spullen, terwijl dat begrip doorgaans staat voor een maatschappelijke beweging die beoogt de rechten en de macht van consumenten t.o.v. producenten en aanbieders te versterken.

In mijn optiek is louter vernieuwing of innovatie als autonoom criterium geen onderscheidende eigenschap van kunst. Er bestaan genoeg vernieuwende tv-programma’s, films of games met een innovatieve insteek die ik alleen op grond van hun anders zijn niet per definitie tot de kunsten reken. Natuurlijk kan vernieuwing, en de daaraan inherente afwijking van de conventie de gebruiker in de richting van een kunstervaring leiden. Zoals ik in het theoretisch kader laat zien is het onderscheidend en legitiem om van een kunstervaring te spreken wanneer we een geconstrueerd bewustzijn ervaren, waarin we een perspectief op het leven ontdekken. Artistieke mimesis gaat over onze representatie van een betekenisproces, over het ervaren van dit denkbeeldig bewustzijn, en hoe dit bewustzijn de wereld of het leven ervaart en er betekenis aan geeft. Dat kunst vernieuwend is komt niet omdat dit een onderscheidende eigenschap van kunst is, maar omdat de wereld en het leven verandert, en daarmee de visie en het perspectief van de kunstenaars die daarop reageren en reflecteren. Bovendien hanteren de subsidiërende kunstinstituties en museumdirecteuren regelmatig ook vernieuwing als criterium, vaak verpakt in termen als oorspronkelijk of authentiek, waardoor kunstenaars de conventie liever mijden. Daarnaast anticiperen kunstenaars, analoog aan wat veel entertainment beoogt, op onze aangeboren cognitieve en neurale behoefte aan nieuwe zintuiglijke prikkels (Miron, 2006).

Ook het bijzondere uiterlijk van Katamari Damacy zou ik geen cruciaal onderscheidend kenmerk van kunst willen noemen, in tegenstelling tot wat ‘t Hooft beweert. Ik onderschrijf dat de zintuiglijk waarneembare kenmerken in staat zijn ons zekere genoegens te verschaffen, onze aandacht op de artistieke referentie te vestigen, en de aard van die verwijzing ook nog eens uit te vergroten en te benadrukken. Toch kan die zintuiglijke, esthetische ervaring niet gelijk worden gesteld aan de kunstervaring. Mimesis betreft altijd de verbeelding van een bewustzijn, waartoe we worden aangezet door een combinatie van de vorm en de inhoud van een medium. Het is niet louter de buitenkant, de vorm, de in esthetische termen te vatten (uitdrukkings)wijze waarmee het medium naar iets verwijst, maar vooral ook een afwijking of eigenaardigheid in de inhoud, in het onderwerp van de verwijzing die dergelijke verbeelding stimuleert.

5.1 Experts over games als kunst

’t Hooft verkeert in goed gezelschap waar het zijn games-als-kunstopvatting betreft. Wanneer mediasocioloog Henry Jenkins (2005) games tot een van de nieuwe *lively arts*² benoemt, wijt hij dat niet aan uiterlijk of innovatie, maar aan de inhoud en de ervaring die ze teweegbrengen. Tot de belangrijkste kenmerken van die ervaring rekent Jenkins emoties, activiteiten en sfeer of stemming, waarmee de *lively arts* – en dus ook games in zijn ogen – ernaar streven onmiddellijke ervaringen en indrukken te genereren. Als games serieus genomen willen worden als kunstvorm zullen ze volgens Jenkins meer en sterker moeten inspelen op de affectieve aspecten van de gameplayerervaring. In “*The art of Computer Game Design*” (Crawford, 1997) formuleert auteur en gamedesigner Chris Crawford een expliciete definitie van wat hij onder kunst verstaat: kunst is iets dat ontworpen is om emoties op te wekken door middel van fantasie. Hij veronderstelt dat kunstenaars ons via hun werk zintuiglijke ervaringen verschaffen om universeel gedeelde

² Jenkins refereert daarbij aan Gilbert Seldes’ boek “*The Seven Lively Arts*” (Seldes, 1924), waarin die betoogt dat de belangrijkste artistieke uitdrukkingsvormen in de VS te danken zijn aan de ontwikkelingen in de populaire cultuur. Jazz, Broadway musical, vaudeville, Hollywoodfilm, het stripboek en humoristische columns in streektaal zijn daarbij de exemplarische en invloedrijke modellen geweest, aldus Seldes.

fantasieën op te wekken, die op hun beurt emoties genereren. De opvatting dat het stimuleren van emoties en fantasieën het meest wezenlijke en hoogste doel is van kunst wordt gedeeld door het voormalig hoofd van *Lyonhead Studios*, Peter Molyneux³. In een interview met *gamesindustry.biz* antwoordt hij op de vraag of we games als kunstvorm moeten zien dat “If art is described as something which promotes a reaction in you, and lets you glimpse something that’s more than reality – then yes, of course they’re an art form”. Molyneux meent zijn argumentatie nog te versterken met de bewering dat het evident is dat games kunst zijn, alleen al omdat ze deel uitmaken van onze cultuur (Gibson, 2007). Ik zal hier niet ingaan op het naïeve karakter van die laatste uitspraak. Ik zou me echter kunnen voorstellen dat juist dergelijke betogen de overtuigingskracht van de games-zijn-kunstadvocaten in het lopende debat eerder schaden dan ondersteunen. Horrauteur, regisseur en gamedesigner Clive Barker komt ondanks zijn creatieve en artistieke veelzijdigheid niet veel verder met zijn bijdrage aan de discussie, met een argument dat opnieuw emotie-gerelateerd is. “We zouden de verbeelding van de gamers en onszelf moeten vergroten. Laten we een wereld uitvinden waarin spelers elke beschikbare emotionele reis kunnen ondergaan. Dat is kunst. Dat aan de mensen bieden is kunst.” (Androvich, 2007). Barker reageert daarmee in zijn *keynote speech* op het *Hollywood and Games Summit* in 2007 op de uitspraken van wijlen filmcriticus Roger Ebert van de *Chicago Sun-Times*. Ebert heeft ooit verklaard dat games geen kunst kunnen zijn, en wist daarmee zo ongeveer de gehele game *community* over zich heen te krijgen in een debat dat nu al jaren voortduurt. De laatste slag in deze strijd werd in april 2010 geleverd, met een reactie van Ebert op een hernieuwd pleidooi voor de games-als-kunstopvatting op een *TEDx-talk* door gamedesigner Kellee Santiago (2009). Ebert, die bekendstond als een erudiet en genuanceerd criticus, laat wat mij betreft enkele steken vallen in zijn argumentatie, maar haalt niettemin het verhaal van Santiago gemakkelijk onderuit (Ebert, 2010)⁴. Dat hem dat weinig moeite kost komt vooral doordat zij in haar betoog geen werkelijk onderscheidende kenmerken aanvoert. Als uitgangspunt gebruikt Santiago een kunstdefinitie van Wikipedia: “*Art is the process of deliberately arranging elements in a way that appeals to the senses or emotions*,” wat min of meer overeenstemt met de weinig onderscheidende opvattingen die ik hiervoor citeerde, over zintuiglijkheid en emoties als kwintessens van kunst.

3 Molyneux is de bedenker van onder meer de *Fable*-serie, waarvan ik in deze studie deel twee uit de reeks onder de loep neem.

4 Eberts bewuste blog krijgt tot op het moment van schrijven (20-06-2014) nog (soms bijna dagelijks) commentaar van verontwaardigde gamers en ingewijden. De teller staat op 5089 reacties. Eberts minder sterke argumenten zijn wat mij betreft het vergelijken van games met het werk van grote dichters, filmmakers, romanschrijvers, schilders en componisten, zonder daarbij onderscheidende kenmerken of criteria te noemen. Hij stelt simpelweg dat games dat niveau nooit zullen halen. Ebert stelt daarnaast dat de vraag of iets kunst is afhangt van persoonlijke smaak. In dat geval is er in mijn ogen geen discussie meer mogelijk. Als Ebert reageert op Santiago’s stelling dat kunst een middel is om ideeën te communiceren op een voor het publiek uitdagende manier, vraagt hij zich af welke ideeën het werk van Stravinsky, Picasso, en de films *The night of the hunter*, *Persona* en *Waiting for Godot* dan wel bevatten. Die zonderlinge gedachte onderbouwt hij met zijn opvatting dat kunst in de objecten gebakken zit: met je persoonlijke ervaring, je interpretatie, je reflectie zou je je eigen kunstwerk creëren. En dan heeft het niets meer uit te staan met het kunstwerk dat de kunstenaar maakte, zo suggereert Ebert. Eberts betoog wint ook al niet aan overtuigingskracht als hij de vraag stelt waarom mensen als Bobby Fischer (schaak), Michael Jordan (basketbal) en Dick Butkus (American football) hun spel nooit als kunstvorm hebben willen promoten. Alsof voorstanders ooit sportgames tot kunstvorm hebben willen verheffen: ongenueanceerd en appels met peren vergelijkend. Ondanks zijn kreuple argumentatie komt Ebert niettemin met een gedachte die verwantschap vertoont met de kunstopvatting in deze studie. Als hij zich de vraag stelt of kunst verbeterd naarmate het een nauwkeurigere imitatie van de natuur is, meent hij dat dit alleen het geval is wanneer de ziel of de visie van de artiest iets verandert of verbetert aan die imitatie.

Schrijver en gamedesigner Raph Koster wijkt enigszins af van de koers die de hiervoor geciteerde experts nemen in hun games-zijn-kunstredenering, en komt ook wat dichterbij de kunstopvatting uit deze studie. Artisticeit wordt in zijn ogen bepaald door de mate waarin een artefact raadselachtig is, of tenminste de suggestie biedt dat er niet slechts een correct antwoord bestaat op de vragen die het oproept. Koster meent dat de beste definitie van kunst, of eigenlijk van wanneer iets ophoudt louter ambachtelijk te zijn en tot kunst transformeert, bepaald wordt door de grenswaarde waarop het mensen gaat aansporen tot interpretatie (Koster, 2005). Het is merkwaardig dat Koster kunst afzet tegen ambachtelijkheid. In mijn ogen vereist de beoefening van kunst – het bedenken en maken ervan – minstens zoveel ambachtelijkheid als het verzinnen en maken van een game. Een game als een ambachtelijk product opvatten en beoordelen is alleen zinnig en legitiem als we het over de productie ervan hebben, terwijl Koster met zijn argument van (meervoudige) interpretatie op de receptie doelt. Logischer zou zijn de onderscheidende kenmerken te benoemen waarmee kunst zich onderscheidt van *entertainment*, zeker wanneer we het over videogames hebben. Bovendien kunnen ook veel entertainmentvormen tot meervoudige interpretatie leiden, zoals ik hieronder uitgebreider laat zien. Koster’s argumentatie vertoont een vergelijkbaar manco als die van de hiervoor geciteerde deskundigen: de door hen aangevoerde kenmerken van kunst zijn niet onderscheidend genoeg. Sterker nog, met alle kenmerken waarmee game-experts kunst definiëren, sommen ze ironisch genoeg de belangrijkste eigenschappen van *entertainment* op. Nu hoeven we er geen *entertainment*-theorie bij te halen om in te zien dat spel en *entertainment* eveneens een beroep op onze verbeelding doen, dat ze onze fantasie en emoties minstens zo sterk weten te prikkelen. Huizinga wist dat in 1934 al heel beeldend te illustreren, net als het gegeven dat spel, ofschoon in veel vormen en uitingen bij uitstek lichamelijk, in essentie een mentale handeling is, iets dat we in ons brein doen (Huizinga, 1951). Het zou de discussie recht doen te onderkennen dat verbeelding en fantasie niet louter voorbehouden zijn aan kunst en de kunstervaring, maar dat we die eveneens inzetten bij ons alledaagse doen en laten. En in de *entertainment*ervaring.

Kosters argument van meervoudige interpretatie kunnen we zoals gezegd evenmin afdoende onderscheidend noemen. Er bestaan veel *entertainment*uitingen die zich op meerdere manieren laten interpreteren, maar die ik alleen op grond daarvan nog geen kunst zou willen noemen. Het stimuleren van ambivalentie en meerduidigheid kan een kenmerk van kunst te zijn, maar is niet cruciaal voor de kunstervaring.

De Harry Potterboeken en verfilmingen kunnen bijvoorbeeld worden geïnterpreteerd als strijd van goed tegen kwaad, als een reis naar volwassenwording, als gevecht van gevoel en intuïtie tegen de rede, enzovoorts. De handelingen en motivaties van de verschillende personages zijn daarbij zeer verschillend op te vatten, afhankelijk van het gekozen perspectief: in het ene perspectief kunnen we iemand als puur slecht wegzetten, in het andere slechts als een verblinde vader met onberedeneerde vooroordelen en voorkeuren. Enkel het gegeven dat we in staat zijn die handelingen op uiteenlopende wijze te interpreteren – dat ze ambivalent zijn – maakt het lezen of bekijken van Harry Potter echter nog niet tot een kunstervaring. Maar uit bepaalde passages is soms – tussen de regels door – op te maken dat de doorgaans als perfide en onmenselijk geportretteerde professor Snape ook sympathieke, en soms zelfs bijzonder humane trekjes vertoont. Het zijn wat mij betreft dergelijke ambivalenties die een bewustzijn kenbaar maken, met een specifieke opvatting over de ons omringende werkelijkheid. Ik ervaar dan het belang dat

dit verbeelde bewustzijn er aan hecht om deze visie, dit mensbeeld openbaar te maken, waarmee het lijkt aan te sturen op een noodzakelijk en algemeen besef van (en meta-reflectie over) de karakternuances en het paradoxale gedrag van echte mensen in het echte leven. Waarin mensen geen zwart-witwezens zijn, en goed en kwaad geen exclusieve eigenschappen. Die gewaarwording gaat bij mij bovendien gepaard met het besef dat dit bewustzijn een persoonlijke knipoog naar mij maakt, als ontwikkelde, volwassen lezer, die in staat is dit deels ook pedagogisch-didactische gebaar te doorzien en op waarde te schatten. Waarbij we ons er samen van bewust lijken dat veel kinderen uit de doelgroep die meta-intentie waarschijnlijk nog niet vatten. Deze complexe bewustzijnservaring kan iemands leeservaring van Harry Potter zomaar tot een artistieke ervaring maken. En die ervaring bestaat er kort samengevat uit dat we via de verbeelding van een betekenisproces een perspectief op het leven krijgen aangereikt.

Dat is van een andere orde dan wat entertainment doorgaans beoogt, omdat die meestal gericht is op het stimuleren van verbeelding van, en betrokkenheid bij de handeling: we gaan er volledig in op, we worden gegrepen door de voorstelling, we 'verliezen onszelf erin'. Deze processen gaan gepaard met een alledaagse vorm van onze verbeelding, van ons voorstellingsvermogen, en spelen zich doorgaans af op een ander cognitief niveau. Het valt in mijn ogen niet te ontkennen dat behalve kunst ook als amusement beschouwde tv-thrillers of dramaserieën in staat zijn de verbeelding en de meervoudige interpretatie te stimuleren, processen die Koster als uniek voor de kunst beschouwt. In de kunstervaring zoals in deze studie gehanteerd kunnen zich best ook vergelijkbare processen voordoen, echter met het wezenlijke verschil dat daar per definitie verbeelding van bewustzijn en een betekenisproces aan ten grondslag ligt. De kwestie is nu dat ook een spannende amusementsthiller sommige mensen kan stimuleren tot de verbeelding van een betekenisproces, terwijl veel door ingewijden 'geautoriseerde' kunst of literatuur voor velen 'louter' als amusement dient.

De receptie van algemeen erkende kunst als amusement

We kunnen volgens mij veilig aannemen dat de meeste games-als-kunstcriteria niet onderscheidend genoeg zijn, en met hun nadruk op esthetiek en emotie eveneens een entertainmentopvatting ondersteunen. Om de kenmerken vanuit de entertainmenttheorie en -psychologie er nog eens bij te halen: Tan (2004) benadrukt het vermogen van entertainmentmedia om de meest uiteenlopende emoties op te wekken, van verdriet, angst en ontzetting, via walging, woede en minachting tot liefde en vrolijkheid. De overkoepelende emotie bij entertainment is echter altijd plezier. Om ons te blijven boeien vereist amusement ook een zekere uitdaging, qua complexiteit, raadselachtigheid of ambiguïteit, en volgens Tan moet die uitdaging niet te makkelijk, maar zeker ook niet te moeilijk zijn, wat Vorderer, Steen en Chan (2006) beamen. Zij stellen dat mensen, in hun streven plezier te beleven aan de ervaring, altijd de optimale uitdaging zoeken, zoals ook de Flowtheorie bevestigt (Csikszentmihalyi, 1990). En dat optimum bevindt zich op het punt waarop mensen het gevoel van competentie, van beheersing het sterkst ervaren. Ofschoon ik de hiervoor genoemde kenmerken zonder aarzeling accepteer, overtuigt Tan mij niet met zijn hypothese dat de entertainmentervaring bij een stijgende complexiteit of relevantie op een zeker punt vloeiend overgaat in een kunstervaring. Tan lijkt hier van een onjuiste aanname uit te gaan: de complexiteit van een werk of medium zit niet in de vorm, maar in het feit dat we een bewustzijn en een betekenisproces ervaren. Er bestaan overtuigend veel voorbeelden van eenvoudige, begrijpelijke kunst die desondanks haar plek in de

artistieke canon heeft gevonden. Zo zullen weinigen het werk van Rembrandt van Rijn en Vincent van Gogh vandaag de dag (te) complex, verwarrend, ondoordringend, moeilijk of onbegrijpelijk vinden. Meestal valt er in hun werk erg veel meer te zien, te ontdekken en te interpreteren dan we via een oppervlakkige observatie zouden denken, zij het dat ons vermogen daartoe in hoge mate bepaald (maar tegenwoordig steeds meer ingeperkt en belemmerd) wordt door culturele achtergrond, onderwijs en opvoeding. Het vereist geen buitengewoon ingewikkelde mentale handelingen of voorkennis om hun schilderijen te bekijken, ervan te genieten en je misschien zelfs een mentale voorstelling te maken van een bewustzijn en een betekenisproces. En daarmee kom ik op een interessant punt, namelijk dat we heel goed van kunst kunnen genieten zonder daarbij meteen ook een kunstervaring te beleven. Sterker nog, ik durf te beweren dat talloze mensen doorgaans plezier beleven aan beeldende kunst, literatuur, kunstfilm, muziek en opera en moderne dans als was het entertainment. Het gaat hen daarbij vooral om het ondergaan van aangename *esthetische*, *zintuiglijke* ervaringen, waarbij niet zelden tijdverdrijf, afleiding en stemmingsverandering als belangrijkste motieven dienen.

Eerder al stelde ik dat een zekere voorliefde voor het vernieuwende karakter van kunst en entertainment evolutionair bepaald is. Dat de mens daarnaast een sterke voorkeur vertoont voor esthetiek en schoonheid hebben we volgens Miron (2006) eveneens te danken aan onze evolutionair ontwikkelde cognitieve systemen en neurale netwerken. Onze zintuigen voelen zich niet alleen behaagd en beloond wanneer ze positief worden gestimuleerd, dat wil zeggen wanneer ze gevoed worden met geuren en smaken, met geluiden en beelden en met materiaal dat onze tastzin voedt. In ons streven die zintuiglijke behoeften te bevredigen zijn we bovendien voortdurend op zoek naar nieuwe prikkels, naar iets nieuws en afwijkends dat enigszins lijkt op onze vorige ervaring, maar minstens zo plezierig is. En het ziet ernaar uit dat louter dat zoeken en vinden van iets nieuws op zichzelf al bevrediging oplevert. De entertainmentindustrie maakt dankbaar gebruik van deze specifieke cognitieve mechanismen die zich in ons brein ontwikkelden – volgens Miron aanvankelijk als een functie om de overlevingskansen te vergroten. Ze veronderstelt dat de meeste entertainment zodanig is ingericht dat het typische overlevingsgerelateerde emoties representeert of juist stimuleert, zoals angst en bezorgdheid, boosheid en woede, en emoties gerelateerd aan sociaal verkeer, speelsheid en seksuele liefde, aan partnerschap en de zorg voor nakomelingen. Het is nauwelijks een verrassing te noemen dat we juist deze emoties veelvuldig aantreffen in de verschillende videogamegenres. Wat ik in dit verband echter wil benadrukken is dat wanneer mensen kunst consumeren ze meestal niet anders reageren, onderworpen als ze zijn aan precies diezelfde mechanismen. Dus of we nu literatuur lezen, een toneelstuk of een kunstfilm zien, we worden werktuiglijk aangetrokken en uitgedaagd door de hierboven genoemde emoties, in onze aangeboren behoefte aan nieuwe prikkels, in ons streven naar plezier.

Een voorbeeld uit de literatuur maakt deze opvatting wellicht inzichtelijker. Als je Martin Amis' *Times Arrow, or, The nature of the offence* (Amis, 1991) begint te lezen, merk je meteen dat het verhaal achterstevoren loopt. Eenmaal vertrouwd geraakt met dit narratieve stijlmiddel valt de lezer van de ene in de andere eigenaardige en kolderieke gebeurtenis in het leven van de protagonist, die vanaf zijn overlijden terugleeft naar zijn geboorte. Iedereen kan zich vast het plezier voorstellen om de absurditeit wanneer je hem op de stoep ziet lopen (hem zodanig mentaal representeert) met zijn broek omlaag,

hij snel een huis inschiet, de slaapkamer in, zo het bed van een vrouw in, terwijl haar echtgenoot het licht uitdoet en vertrekt. Het verhaal zit vol met dergelijke ridicule en hilarische voorvallen: taxi's zijn er echt altijd precies op het moment dat je ze nodig hebt, je krijgt vooruit betaald om je naar plekken te laten brengen waar je eigenlijk niet wilt zijn, waarna je ze nog een tijdlang nawuift; in restaurants krijg je vooraf betaald om voedsel op lepels te spugen, enzovoorts. Het is zo amusant dat slechts weinigen zich erom zullen bekommeren waar de plot nu eigenlijk naartoe wil. Tot zover bespeelt de roman vooral emoties die gerelateerd zijn aan speelsheid, sociaal verkeer, seksuele liefdesperikelen en partnerschap. Totdat onze held aankomt in Auschwitz, waar hij gaat werken als geneesheer (in de gruwelijke, omgekeerde zin van het woord). Het is deze, en de daaropvolgende scènes waarin we als lezer een imaginair bewustzijn zouden kunnen ervaren, waarin we mogelijk iets proeven van het perspectief op het leven dat het wil uitdrukken met dit verhaal, verteld op deze bijzondere manier. Maar zelfs al worden we nu geconfronteerd met andere, mogelijk meer negatief geladen emoties als angst en onbehagen, afschuw en verontwaardiging, dan zouden we nog steeds nieuwsgierig kunnen zijn naar de achtergronden van de protagonist, in een streven zijn motivaties en morele geaardheid te zien ontstaan. De lezer kan daarbij worden meegesleept door wat Marie-Laure Ryan (2001) temporele immersie noemt, vanuit een spanningwekkende nieuwsgierigheid naar de afloop (of de wording) van de hoofdpersoon, én om zijn eigen cognitief-affectieve systeem van nieuwe prikkels te voorzien. Kortom, het is duidelijk dat de roman van Amis bedoeld is als literatuur, en ook door literaire critici is erkend als succesvolle creatie én bron van mimesis (dus als kunst). Niettemin vooronderstel ik dat veel lezers door het hele boek heen volledig gegrepen zijn door de spannende voorstelling van de handeling, hetgeen een onderscheidend kenmerk is van entertainment.

Dat mag in dezelfde mate gelden voor veel andere succesvolle, op een primair niveau onderhoudende en meeslepende literaire romans (als iconische eerste-orde-representatie), zoals Jack Kerouacs *On the Road* (Kerouac, 2011), Neal Stephensons *Snow Crash* (Stephenson, 2003), J.D. Salingers *Catcher in the Rye* (Salinger, 1951). Nederlandse romans als *Tirza* van Grunberg (2009), *Titaantjes* van Nescio (1987) of *De Donkere Kamer van Damokles* uit 1958 van W.F. Hermans (2012) en ook de meeste boeken van Jan Wolkers passen eveneens naadloos in de reeks literatuur die zich even gemakkelijk laat lezen als een spannend of vermakelijk avontuur. Op een onderhoudende manier leesbaar en begrijpelijk spreken ze niet alleen onze oer-emoties aan, maar ze bevredigen ook onze behoefte aan nieuwe prikkels en ons verlangen naar het andere, het afwijkende. Dus ondanks het feit dat er onder critici weinig twijfel bestaat over hun literaire kwaliteiten kunnen we deze romans op exact dezelfde wijze benaderen en ervaren als entertainment. Ze zijn erkend als kunst, maar dat biedt geen enkele garantie dat de lezer er ook een kunstervaring mee heeft.

De aard van de mimesis in de kunstreceptie

Mijn bewering dat algemeen erkende kunst- en literatuuruitingen dikwijls als entertainment worden geconsumeerd vraagt om een nadere invulling: wat kenmerkt de kunstervaring, en onderscheidt haar van de entertainmentervaring? Dat is weliswaar in het theoretisch kader ook al aan de orde geweest, maar op grond van de bestaande controverse acht ik een uitgebreide, accurate uitwerking van deze kwestie noodzakelijk. Ik hoop door de inzet van meer concrete voorbeelden beter inzichtelijk te maken welke cognitieve processen zich voordoen in de kunstervaring, en hoe die processen zich manifesteren bij

verschillende kunstvormen, en mogelijk in games. In een eerdere paragraaf deed ik dat al aan de hand van de Harry Potterboeken en -films. Dit amusementsgenre wordt door velen als spannende jeugdlectuur gezien, maar toch zeker niet als echte literatuur of kunst. De crux zit hem daarbij in het ervaren van een geconstrueerd of fictief bewustzijn, waarbij we eveneens een betekenisproces ervaren (vaak tussen de regels door). Onze betrokkenheid bij de voorstelling van de handeling wordt voor een moment doorbroken doordat we op de een of andere manier aanvoelen dat dit imaginaire bewustzijn commentaar levert op de handeling. Het is dus niet meer de handeling die centraal staat, maar de ervaring dat er iets wordt gezegd óver die handeling. Het metacognitieve proces dat zich vervolgens kan voordoen – we voelen ons in die situaties vaak aangespoord te reflecteren op het betekenisproces dat we via onze verbeelding ervaren – staat los van de artistieke ervaring. De artistieke verbeelding bestaat vooral uit het ervaren van dat bewustzijn, waarbij we ons voelen losgetrokken – soms slechts voor een moment – uit de spannende handeling waar we vlak daarvoor nog zo in opgingen. We zitten er even 'niet meer in'. Cognitivist Merlin Donald (2006) lijkt de verbeelding van bewustzijn en het metareflectieve proces dat hierdoor kan worden gestimuleerd wel als gecombineerd verschijnsel op te vatten. Niettemin beschrijft hij artistieke mimesis globaal in dezelfde termen, waarbij hij het bovendien in een wat bredere culturele context plaatst. Hij ziet kunstobjecten als cognitieve constructies, in de zin dat het om representaties gaat die invloed uitoefenen op de manier waarop niet alleen kunstenaars zelf, maar ook kunstbeschouwers naar de werkelijkheid kijken. Ik refereer in dat licht ook nog even aan het mimesismodel van semioticus Timo Maran (2003) in het theoretisch kader, waarmee hij laat zien hoe de betekenisconstructie in het fictieve, imaginaire bewustzijn feitelijk gespiegeld plaatsvindt in de cognitieve reconstructie door de beschouwer. Kunst is in Donalds ogen dan ook altijd gericht op een cognitieve uitkomst. En het resultaat van de kunstervaring moet niet, zoals sommige cognitivisten beweren, louter in termen van kennis, leren of waarheidsvinding worden opgevat⁵, maar als een specifieke gemoeds- of geestestoestand bij de beschouwer. Donalds criterium van metacognitie sluit goed aan bij onze opvattingen over metacognitieve betrokkenheid bij een bewustzijn. Metacognitie is volgens hem bij uitstek zelfreflectie, en kunst zelfreflectief: een kunstobject daagt uit om te reflecteren op het proces waarin het zelf gecreëerd is. Door na te denken over wat er gebeurde in het brein of het bewustzijn van de kunstenaar reflecteer je eveneens op de maatschappij waarin die kunstenaar zich heeft kunnen ontwikkelen, aldus Donald. Het is in mijn ogen wezenlijk je te realiseren dat de maatschappij, de cultuur of het leven dat zich daarin afspeelt – in termen van Donald een gedistribueerd cognitief netwerk – als essentiële bron van artistieke inspiratie dient. Kunst zegt altijd iets over het leven. Belangrijk is echter te onderkennen dat kunst geen imitatie van het leven of de wereld zelf is, maar een representatie ervan, zoals Van Heusden terecht onderstreept (Van Heusden, 2007). Het is de representatie van dingen, mensen en gebeurtenissen, maar vooral van de wijze waarop we die waarnemen, hoe we luisteren en voelen, hoe we denken en argumenteren, hoe we het waargenomen conceptualiseren, er betekenis aan geven, het verbeelden en hoe we daar uiteindelijk naar handelen. Kunst gaat om de representatie

⁵ Dit is precies waar Peter Lamarque zich tegen afzet, in zijn artikel *Cognitive Values in the Arts: Marking the Boundaries* (Lamarque, 2006). Hij onderschrijft de opvatting van de artistiek cognitivisten dat de verschuiving van het niveau van het individuele onderwerp naar een meer universeel thematisch niveau cruciaal is voor het begrijpen van (grote) kunst. Dat hoeft volgens Lamarque echter niet per definitie gekoppeld te zijn aan het verwerven van kennis of waarheid, en ik ga graag mee in die opvatting. Met dat laatste neemt hij zeer terecht fundamenteel afstand van wat hij noemt het artistiek cognitivisme, dat kunst en literatuur zo ongeveer tot louter middelen voor kennis- en informatieoverdracht reduceert.

van dat betekenisproces. En dat is nu precies waarin kunst zich onderscheidt van entertainment: kunst representeert representatieprocessen (en is dus metarepresentatie), en entertainment representeert louter handelingen en gebeurtenissen (en is dus representatie).

Met enkele voorbeelden uit film en schilderkunst hoop ik dit wat abstracte theoretische verhaal te verduidelijken. Om te beginnen illustreer ik het mimetisch proces als vorm van tekencreatie, zoals Maran dat beschrijft. Dit proces start in het brein van de kunstenaar, die allereerst op zoek gaat naar perspectieven en mogelijkheden tot mimetische uitdrukking in een object. En wat hij mimetisch wil uitdrukken kan een ideologisch of sociaal-maatschappelijk issue zijn, een bepaald perspectief op het leven of op de wijze waarop we het leven waarnemen, interpreteren, ermee omgaan. Dat wordt gevolgd door de fysieke creatie van een kunstwerk, waarin mimesis operationeel, functioneel en vooral ook herkenbaar is voor de beschouwer. Stel dat een auteur een metaforische scène moet bedenken voor een film, waarin een hacker de ware aard van de werkelijkheid ontdekt, namelijk geheel virtueel en volledig gecontroleerd door machines. Hij zou zich een beeld kunnen voorstellen van de jongeman die zich voor de zoveelste keer heeft verslapen, en een uitbrander krijgt van zijn chef. De schrijver overweegt: “Hoe verbeeld ik het ontstaan van transparantie, helderheid, klaarheid? Glas is doorzichtig, en ik krijg ook associaties met reinheid, properheid, reiniging, Wacht, achter het bureau van de chef zou ik natuurlijk een glazenwasser kunnen plaatsen, die het uitzicht van de hacker op de wereld onthult als hij de dichte schuimlaag met een onbehaaglijk gepiep van het glas wist. Dat is een mooi beeld.” De tweede fase van mimesis gaat in wanneer we de uitkomst van dergelijke mimetische creatie ontwaren en er betekenis aan geven. Het cognitieve proces dat zich daarbij voordoet in ons brein is dan in feite gespiegeld aan wat zich eerder in het hoofd van de kunstenaar afspeelde. Daarbij maken we ons zelden een echte voorstelling van het hoofd of het brein van de kunstenaar. Die zal er – uitgezonderd sommige postmoderne kunstenaars wellicht – meestal naar streven zich zo onzichtbaar mogelijk te maken in zijn werk. Het gaat om de verbeelding van het betekenisproces: we proberen de betekenisrelatie te re-creëren tussen in dit geval de scene en het originele idee (visie, perspectief) waar het naar verwijst. In onze poging te ontdekken welke relatie er nu precies is benadrukt – wat het betekent – staat het ons vrij zelf te bepalen of we de relatie iconisch, symbolisch of indexicaal vinden. Oftewel, een andere interpretatie is niet per definitie fout, en doet niets af aan het feit dat we een kunstervaring hebben ondergaan bij het ervaren van dit bewustzijns- en betekenisproces.

Daarbij moet ik nogmaals benadrukken dat de kunstervaring niet gevormd wordt door de interpretatie van die tekencreatie. De kunstervaring kenmerkt zich door de verbeelding van het bewustzijn en het betekenisproces zelf. De metacognitieve reflectie op wat het geconstrueerde bewustzijn er precies mee zou willen uitdrukken over het leven is de volgende stap. Die metacognitieve reflectie kan veel verder gaan dan louter begrijpen wat er gebeurt wanneer het – door de gebroeders Wachowski geschapen – imaginaire bewustzijn met de glazenwasser-scène metaforisch verwijst naar komende gebeurtenissen. Het lijdt in mijn interpretatie geen twijfel dat deze Matrix-scène een voorspellende representatie⁶ is van Neo's pijnlijke en verontrustende ontdekking van de ware aard van

⁶ Deze representatie kan dan zowel als een iconisch en als een symbolisch teken worden opgevat. Iconisch omdat de voorstelling gelijkenis vertoont met de latere voorstelling van het ontdekkingsproces van Neo, symbolisch omdat het hier om een conventioneel stijlfiguur of narratologische techniek gaat, waarbij een

de werkelijkheid (Wachowski & Wachowski, 1999). Maar ik ervaar bovendien, als in een soort metagedachte, iets universeels in hun gebruik van deze metafoer. Dat ze mij er in meer algemene zin op attenderen alert te zijn in de ‘echte’ ons omringende wereld, omdat we geneigd zijn alles om ons heen te gauw als vanzelfsprekend te accepteren (politiek, instituties, denkbeelden, dogma's, taboes). Misschien is de werkelijkheid zoals we die kennen wel meer geconstrueerd en gemanipuleerd dan we zelf bereid zijn toe te geven, en zijn onze perceptie en cognitie makkelijker te misleiden dan we zelf willen beseffen. Op die wijze kan het ervaren van bewustzijn leiden tot zeer uiteenlopende perspectieven en inzichten. Het staat iedereen vrij naar eigen inzicht te reflecteren op het betekenisproces waarmee de Wachowski-broers hun verhaal diepte en vernuft verschaffen. Dit reflectie- en interpretatieproces moet echter niet worden verward met artistieke mimesis.

Mimesis in beeldende kunst

Verhalende kunstvormen als drama, film en literatuur lijken zich beter te lenen dan niet narratieve beeldende kunst om betekenisprocessen waarneembaar en herkenbaar te maken. Verhalen bevatten namelijk personages die gebeurtenissen ondergaan, die opvattingen ventileren, wier gedachten we bovendien vaak kunnen lezen of horen, wier handelingen hun motivaties en drijfveren verraden, et cetera. Hoewel videogames dikwijls een narratieve structuur kennen is het voorstelbaar dat we betekenisprocessen ook via andere aspecten kunnen ervaren, bijvoorbeeld via de esthetische kenmerken. Om van artistieke mimesis te kunnen spreken zouden die vervolgens wel moeten verwijzen naar het *wat* van de referentie. Kunst gaat tenslotte altijd ergens over. Hoewel Boon en Steenhuis (2009) zich niet bezighouden met de vraag naar wat een kunstervaring is, illustreert hun oefening in observeren tamelijk nauwkeurig de kunst-opvatting die ik in deze studie hanteer.

In hun analyse van *Musketier met Zwaard* van Picasso uit 1972 wijst Boon op de gestileerde, geabstraheerde aard van dit schilderij, dat als een afwijking van het gewone de beschouwer dwingt tot een specifieke interpretatieve houding (figuur 5.1).

Deze vervormde, verwrongen musketier vraagt je om op een andere manier te kijken, om uit je reguliere referentiekader te treden. De abstractie van dit schilderij versterkt ons vermogen om de verschillende onderdelen in hun eigen kwaliteit waar te nemen, en in die handeling worden we ons bewust van een bepaald perspectief. Volgens Boon zijn we nu in staat te ‘zien’ wat Picasso in gedachten had, ofschoon ik zelf liever een onderscheid maak tussen Picasso's gedachten en het geconstrueerde bewustzijn



Fig. 5.1 Muskietier met zwaard, Picasso.

gebeurtenis in de ene scène iconisch verwijst naar, en in een metonymische relatie staat met een ander aspect van het verhaal.

dat de beschouwer in dit schilderij kan ervaren⁷. Voortbordurend op Boon's redenering zou dat bewustzijn met deze specifieke schilderijstijl pogen uit te drukken wat nog niet bestond: het is duidelijk dat het niet iets wil kopiëren, maar op grond van enkele vluchtige streken de essentie van iets poogt te representeren. Om dat te doen moet dit imaginaire bewustzijn aandachtig kijken naar hetgeen het ziet én hetgeen het wil uitdrukken, en in dat geïmpliceerde observatieproces betreft dit bewustzijn ons bij zijn perspectief, bij zijn visie op de werkelijkheid, aldus Boon. Door middel van precies deze uitdrukkingvorm lijkt het de tegenstellingen en inconsistenties in de mens te willen onderstrepen: we zijn geen simpele schematische wezens, handelend in eenduidig gedefinieerde patronen. Tegelijkertijd stimuleert dit bewustzijn ons te reflecteren op onze bestaande, conventionele opvattingen over jeugdigheid, viriliteit en vitaliteit. Deze musketier past niet in ons beeld – of schema, of frame, zoals cognitivisten zouden zeggen – van de mannelijke, vitale musketier, op grond van de meervoudigheid aan gezichtsuitdrukkingen, waarin we tegelijkertijd bedroefdheid, kracht, trots en ouderdom waarnemen. Bovendien spoort het bewustzijnsperspectief ons in Boon's zienswijze aan tot reflectie op wat ouderdom impliceert, en wat kracht, op wat het betekent om af te takelen en te lijden, om stoer én kwetsbaar te zijn.

Deze observatie verschaft ons aanvankelijk louter een iconische eersteorde-representatie (we zien de voorstelling van iets, van een ding of gebeurtenis). Terwijl we de concrete, visuele voorstelling beschouwen – de esthetische kenmerken – proberen we overeenkomsten met de werkelijkheid te vinden. Omdat deze mimetische kwaliteiten deels ontbreken (de representatie wijkt af van het gewone) worden we in onze zoektocht naar betekenis betrokken bij een bewustzijn, bij een specifiek perspectief op (de aard of betekenisconstructie van) het gerepresenteerde, hetgeen onze interpretatie ondersteunt en versterkt. Dat bewustzijn trekt ons naar een meta-niveau, van waaruit we een iconische tweedeorde-representatie zien (we zien de voorstelling van een betekenisproces, inclusief de mogelijke semiotische referenties e.d.). Zeker in dit geval is het duidelijk dat esthetische en artistieke eigenschappen met elkaar zijn vervlochten: Picasso's schilderijstijl dirigeert ons naar precies deze specifieke interpretatiestrategie. In zekere zin nodigt het beschouwers niet zozeer uit om zich te identificeren met hetgeen hij schilderde of met de schilder zelf, maar met het geconstrueerde bewustzijn en zijn *perspectief*.

Eerder al noemde ik Rembrandt en Van Gogh, wier werk we aanvankelijk als iconische voorstelling waarnemen en beleven. We kunnen het mooi vinden, licht, donker, levendig, kleurrijk, grijs, gestileerd, realistisch, afstotelijk, prettig om naar te kijken, wanstaltig, evenwichtig enzovoorts. Het gaat dan om de esthetische, zintuiglijk waarneembare kenmerken van hun schilderijen en tekeningen, om de wijze waarop ze er volgens ons in geslaagd zijn de werkelijkheid vast te leggen zoals we die vanuit de eigen waarneming kennen. De ervaring die we daarbij hebben is bij uitstek een esthetische. Maar de aard, compositie, vorm en stijl van die uiterlijke eigenschappen kunnen voor ons ook aanleiding zijn een opvatting over het uitgebeelde waar te nemen. We krijgen een voorzichtige indruk van een geconstrueerd of imaginair bewustzijn in het kunstwerk, dat iets lijkt te willen zeggen over het voorgestelde, over zijn oordeel en emoties over dat voorge-

⁷ Analooq aan literaire fictie, waarbij we zowel de vertelinstantie als de fictieve personages en hun uitlatingen, gedachten en handelingen moeten onderscheiden van (de uitlatingen, gedachten en handelingen van) de auteur. Het imaginaire bewustzijn dat we via vertelinstanties, personages etc. in fictie (of schilderkunst) kunnen ervaren is weliswaar geconstrueerd door een auteur (of schilder), maar komt niet per definitie (of per definitie niet) overeen met de maker.

stelde, waarmee het tegelijk ook een particuliere visie op het leven uitdrukt. Een dergelijk perspectief herken ik bijvoorbeeld bij Rembrandt van Rijn in het ingenieus geregisseerd spel met sociale rangen, standen en verhoudingen in zijn schuttersstukken, en in zijn zelfportretten, waarin (voor mij) even fijngevoelig als trefzeker opvattingen zijn geïmpregneerd over wat gezichtsuitdrukkingen vertellen over de uiteenlopende nuances en timbres van onze emotionele conditie. In het werk van Van Gogh merk ik sporen van bewustzijn op in de alledaagsheid van zijn onderwerpen: een slaapkamer, een korenveld, een brug. Het in zijn werk waar te nemen perspectief lijkt mij in te fluisteren hoe die dingen zich verhouden tot zijn mentale en fysieke wereld: wat betekenen ze voor hem en wat roept hun aanwezigheid bij hem op. Ik herken daarin ook opvattingen over de aard van onze waarneming. Over hoe we indrukken opdoen in onze leefomgeving en er niet alleen betekenis maar ook emotie aan verbinden, en zo onze waarneming voortdurend persoonlijk 'inkleuren'. Dit betekeniscreërende bewustzijn is voor mij niet alleen herkenbaar in Van Gogh's persoonlijke conceptie van waar kunst over gaat, maar ook in de doelbewuste toepassing van zijn – in die tijd ongekende – rauwe en onrustbarende stijl.

Mimesis via procedurele retoriek

Niet alleen inhoudelijke narratieve aspecten en esthetische eigenschappen kunnen aanzetten tot een artistieke ervaring, ook gamemechanismen lijken daartoe in staat. Ian Bogost onderzoekt in zijn boek *Persuasive Games, the expressive powers of videogames* (Bogost, 2007) de inzet van codes en de daartoe gebruikte strategieën. Ofschoon hij in geen enkel opzicht op zoek is naar zoiets als artistieke mimesis in games, zijn de door hem ontrafelde (ideologische) strategieën vermoedelijk wel in staat een dergelijke vorm van verbeelding te genereren. Net als film of literatuur zijn games culturele vormen, die door hun procedurele karakter een andere benadering vereisen om hun *procedurele retoriek* te kunnen identificeren, aldus Bogost. Dankzij die procedurele retoriek, een overredingskunst waarbij gebruik wordt gemaakt van op regels gebaseerde representaties en interacties, in plaats van gesproken woord, tekst, afbeeldingen en bewegend beeld, zijn games in Bogost's opvatting uniek in hun overtuigingskracht. Hij doelt daarmee expliciet op het uitdrukken van ideeën, op het proces van wat George Lakoff in zijn politieke theorie *framing* noemt⁸, op het laten ontdekken hoe dingen in de wereld (niet goed) werken, hoe algemeen geaccepteerde processen meer of minder abject kunnen zijn, waarmee de makers (impliciet) kritiek uitoefenen op hen onwelgevallige kwesties. Volgens hem is niet de inhoud van games en gameverhalen van belang, maar gaat het vooral over wat de gamer wel en niet kan en mag doen: welke beperkingen krijgt hij opgelegd door de regels van de game, en welke handelingsopties worden hem toegestaan? Proceduraliteit gaat over processen, en retoriek gaat over mensen overtuigen. Procedurele retoriek is volgens Bogost dus een manier om te overtuigen via processen, en dat is precies waar games goed in zijn, en waarmee ze zich ook onderscheiden van alle andere culturele uitingsvormen.

Aan de hand van een analyse van *Grand Theft Auto: San Andreas* (GTA: SA) illustreert Bogost de wijze waarop ideologisch gekleurde procedures of processen in games kunnen zijn verwerkt of verstopt. Protagonist CJ moet regelmatig eten om zijn kracht en uithou-

⁸ Lakoff doelt daarmee in zijn boek *The Political Mind* op het bewust produceren (dikwijls met ideologische of politieke doeleinden) van nieuwe conceptuele cognitieve categorieën, waarin begrippen en verschijnselen gekoppeld worden die we doorgaans niet met elkaar zouden associëren. Dergelijke nieuwe *frames* in ons brein kunnen ontstaan onder meer door traumatische ervaringen of frequente retorische herhaling, bijvoorbeeld door inzet van nieuwe metaforen (Lakoff, 2008).

dingsvermogen te onderhouden in deze *open world*-rpg, gesitueerd in een omgeving van raciale en economische politiek. Er staan hem echter alleen fast food-restaurants ter beschikking, waarin bovendien, gespiegeld aan de echte wereld, gezonde voeding zoals een salade veel duurder is dan een hamburger. CJ is een arme, jonge, zwarte gangster die zich probeert te onttrekken aan zijn omgeving. Hij zal om financiële redenen eerder geneigd zijn voor de hamburger te kiezen. Bogost koppelt dit dilemma aan de politieke theorie van George Lakoff. Die plaatst de conservatieve begrippen mateloosheid en morele zwakte⁹ tegenover de liberale thema's empathie en verzorging. Aan de ene kant kunnen we die beperkte voedingsopties in *GTA: SA* volgens Bogost interpreteren als het blootleggen van de sociale krachten die de arme arbeidersklasse van de verpauperde binnenstad ertoe aanzetten om gewoonlijk fast food te eten; een liberale (in Europa zouden we zeggen linkse of socialistische) aanklacht dus tegen een status quo die de conservatieven juist graag in stand houden om hun eigen morele kracht te demonstreren. Aan de andere kant kan de gamer zich inlaten met het meer vanuit een conservatief raamwerk te interpreteren devies dat je alleen met discipline en hard werken materiële obstakels overstijgt, en daarin je morele kracht kunt tonen. Zoals veel van deze *sand-box*-games biedt *GTA: SA* de optie om feitelijk niets zinnigs uit te voeren, een beetje rond te zwerven en auto's in puin te rijden. Maar door veel naar de sportclub te gaan kun je je fysieke conditie op peil brengen, en bovendien je vervette lichaam in spiermassa omzetten, waardoor je beter bij de vrouwen valt. En door veel, soms saaie opdrachten uit te voeren kun je jezelf langzaam maar zeker omhoog werken op de sociale ladder. Dat die opdrachten vaak in een sfeer van criminaliteit plaatsvinden doet niets af aan de discipline en het doorzettingsvermogen van CJ/de gamer. Sterker nog, de motivaties van CJ laten volgens Bogost een sterke overeenkomst zien met die van de politieke conservatief: hij neemt de verantwoordelijkheid voor zijn familie en neemt het op zich om een nieuw leven van materiële welvaart en persoonlijke veiligheid op te bouwen. Dat hij daartoe illegale, in plaats van legale middelen inzet, en daarmee de typische conservatieve kaders omdraait, zouden we dan als satirisch kunnen interpreteren.

Dit is Bogosts persoonlijke interpretatie van de door hem geïdentificeerde retoriek, geïnspireerd op een politieke theorie van Lakoff. Ik waag te veronderstellen dat er ook zonder inzet van zo'n theorie een opvatting over de werkelijkheid is te ontdekken via deze procedurele retoriek¹⁰. In *GTA: San Andreas* moeten we CJ regelmatig laten eten om op krachten te blijven, maar als hij te veel fast food nuttigt wordt hij te vet, en gaat zijn conditie achteruit. Dit houdt de game keurig bij via statistieken. Het feit dat CJ zwart is en zich vrijwel alleen ongezond fast food kan veroorloven zou je als een stereotiepe representatie kunnen opvatten, maar het vergt weinig inspanning er eerder een kritisch perspectief op de Amerikaanse samenleving in te herkennen. Een perspectief dat we ons trouwens pas na verloop van tijd kunnen verbeelden. Eerst zullen we namelijk moeten ondervinden dat de legale baantjes om wat geld te verdienen niet alleen zwaar, saai en vervelend zijn, maar ook nog eens bijzonder weinig opleveren. Ik zie het Amerikaanse ontwikkelteam (of het door dit team 'geconstrueerde' bewustzijn) bijna denken: "we

⁹ Obesitas en slechte gezondheid worden door de conservatieven als tekens van morele zwakheid gezien.

¹⁰ Die retoriek noemen we in mijn opvatting eveneens procedureel omdat die alleen is te herkennen als we regelmatig hetzelfde patroon van gamehandelingen moeten uitvoeren om tot een bepaald resultaat te komen. We moeten er procedures en processen voor doorlopen. In een boek of een film kan een gebeurtenis heel vaak worden herhaald, waarna die reeks gebeurtenissen een bepaald resultaat tot gevolg blijkt te hebben. In een game kunnen we er zelf voor kiezen een handeling al dan niet uit te voeren, en er pas bij herhaaldelijk uitvoeren achter komen dat we een nagestreefd doel al dan niet hebben behaald, juist door die herhaling van bepaalde handelingspatronen.



GTA San Andreas

houden je (met name de blanke gamer) een smerige spiegel voor, waarin je nu eens zelf kunt ervaren hoe onze maatschappij in elkaar zit, hoe de koek feitelijk wordt verdeeld, wie daarbij aan de touwtjes trekt, en wie er aan die touwtjes bungelt". De gamer mag vervolgens zelf beslissen of en op welke manier hij de zwarte CJ daarvan wil bevrijden, als een poppenspeler die de macht heeft zijn marionetten naar geluk of tegenspoed te manoeuvreren.

Het perspectief wordt complexer en dubbelzinniger als de gamer na herhaaldelijke pogingen merkt dat criminaliteit misschien wel beter loont, maar tegelijk ook weer allerlei vervelende inspanningen vergt. Om in de misdaad en bij de vrouwen succesvol te zijn moet hij zich met regelmatige training in de sportschool fysiek en uiterlijk piekfijn in conditie houden. Bovendien moet hij schietoefeningen doen – *drive-by shootings* en *gang wars* zijn aan de orde van de dag. In deze retoriek is gemakkelijk een weinig verrassende voor-niets-gaat-de-zon-op-opvatting te herkennen. Maar ook, en hier komt Bogosts andere interpretatie om de hoek kijken, een snerende knipoog naar het conservatieve establishment. Dat zal verontwaardigd moeten inzien dat een zwarte man, juist door toedoen van dat establishment, gedwongen wordt zich via illegale praktijken een weg naar succes te veroveren, en daar bovendien goed in is. Dat hij daartoe zware inspanningen moet verrichten, en daarmee beantwoordt aan het door die klasse gekoesterde arbeidsethos geeft er inderdaad een ironische dubbelzinnigheid aan (van satire zou ik

niet willen spreken, zoals Bogost doet). Al is het maar zeer de vraag of het establishment zijn rol daarin wel zal en wil erkennen, als iemand uit die kringen deze game al eens zou spelen. Maar dat is – ook in de ogen van Bogost – ook niet de insteek van dergelijke procedurele retoriek. Het kan, zeker in dit geval, worden opgevat als een bijzondere vorm van sociale kritiek, die gamers van alle rangen en standen al dan niet kunnen oppikken. Al met al zie ik het ervaren van bewustzijn en dit complexe betekenisproces als een vorm van mimesis, waarmee het in mijn ogen als artistieke ervaring is op te vatten. En dat geldt zeker bij deze game, waarin nu niet bepaald sprake is van een comfortabel afgeronde interpretatie, zoals dat in de Hollywoodfilm meestal wel het geval is, met name in dit genre. Een dergelijke ervaring vereist wel een gepaste dispositie: de gamer dient zich niet alleen open te stellen voor verbeelding van de handeling, maar ook voor verbeelding van bewustzijn. Ik vooronderstel dat weinig gamers uit zichzelf geneigd zijn zo'n houding aan te nemen bij het spelen van games als *GTA: San Andreas*.

Analyse van artistieke verbeelding in games

Voor ik start met de analyse nog even een korte opsomming van door het veld aangehaalde eigenschappen die ik niet aan een kunstervaring relateer, gevolgd door een omschrijving van wat die kunstervaring dan wel kenmerkt. Veel kunstopvattingen zijn niet onderscheidend genoeg, omdat de daarin genoemde kenmerken als emotie en fantasie eveneens in de entertainmentervaring passen. Net als esthetische, zintuiglijke ervaringen trouwens, die eveneens ten onrechte voor de kunstervaring worden aangezien. Nu is de grens tussen wat we entertainment noemen en wat kunst ook tamelijk diffuus en niet in absolute termen te trekken: er kan zich artistieke mimesis voordoen in de omgang met entertainment(media), terwijl velen kunst¹¹ even gemakkelijk voor onderhoudende doeleinden inzetten. Het enige, werkelijk onderscheidende kenmerk vinden we in het al dan niet ervaren en verbeelden van een betekenisproces. We hebben een entertainmentervaring wanneer een cultuurtekst ons aanzet tot verbeelding van een meeslepende voorstelling die onze omgeving én het medium doet vergeten: we verliezen ons erin. Zet een tekst aan tot verbeelding van een bewustzijn van die voorstelling, van een visie daarop, van een betekenisproces dat (zelf)reflectie stimuleert dan spreken we van een artistieke ervaring. Daarbij kunnen we in een en dezelfde cultuurtekst beide typen ervaringen ondergaan.

Bij de identificatie van gamesaspecten als mogelijke bron van mimesis zijn er welbeschouwd enkele aandachtspunten. We kunnen in de analyse naar de inhoud kijken, naar het verhaal, de personages en de plot, waarbij we oog moeten hebben voor mogelijke referenties: zijn er hints of aanwijzingen die wijzen op een geconstrueerd, imaginair bewustzijn dat een specifieke visie op het leven lijkt te willen uitdrukken? Daarnaast moeten we de gamemechanismen onder de loep nemen: is er in de regels, opties, uitdagingen, kansen, mogelijkheden en beperkingen in de gameplay een bewustzijn te ontwaren, dat iets lijkt uit te drukken over de werkelijkheid? Oftewel, zijn die mechanismen in staat om met behulp van procedurele retoriek de gamer aan te sporen tot de verbeelding van een bewustzijn, en uiteindelijk tot reflectie op de daarin te ontdekken betekenisprocessen? Het uitgangspunt van dit hoofdstuk dient daarin stevast te fungeren als leidraad: het formuleren van hypothesen die ik in het empirisch onderzoek ga toetsen. Dat doe ik opnieuw aan de hand van de eerder besproken games *Fable II*, *Bioshock* en *Heavy*

¹¹ Waarmee ik hier doel op die (media)artefacten en verschijnselen (literatuur, kunstfilm, drama) die door de institutionele kunstwereld op procedurele wijze formeel erkend worden als (goede) kunst.

Rain. Daarnaast neem ik enkele *indie*-games¹² onder de loep die door het veld vrijwel unaniem als kunstgame worden aangemerkt, namelijk *The Path* en *Braid*. Het schept wellicht een boeiend perspectief om de uitkomsten van mijn analyse te vergelijken met de argumentaties waarmee deze games hun artistieke kwalificatie in het veld hebben verdiend.

5.2 Mimesis in Fable II

Ik geef niet opnieuw een omschrijving van de narratieve aspecten en de game-mechanismen van *Fable II*, die zijn in de vorige twee hoofdstukken al uitgebreid aan de orde geweest. Ik start meteen met de aspecten die daar al opvielen als mogelijke bron van mimesis, om die hier nauwkeuriger tegen het licht te houden.

Artistieke verbeelding door spel in Fable II

Het mechanisme dat ons in eerste instantie op de conventionele opvattingen in *Fable II* wijst kunnen we volgens mij wel bestempelen als procedurele retoriek. Als gamer ontdek je namelijk pas op den duur dat volgzzaamheid aan het economische systeem wel eens zou kunnen bijdragen aan een succesvolle gameplay. Je vindt af en toe wel wat goud, maar dat is vaak meer geluk dan wijsheid. Bovendien word je daar niet rijk van; wil je meer geld, dan zul je dat moeten verdienen met saai en vervelend werk. Met dat geld kun je vervolgens onroerend goed (woonhuizen, winkels en herbergen) kopen en exploiteren, waarna het geld automatisch binnenstroomt. Dat stelt je in staat steeds weer nieuwe en betere uitrustingsstukken en wapens te kopen, waardoor je missies een grotere kans van slagen hebben. Hoewel het misschien om een conventioneel mechanisme in dit genre gaat, lijkt er toch een specifieke morele structuur uit deze procedurele retoriek te spreken: precies dit type economisch gedrag wordt beloond, terwijl luiheid of onwil om erin mee te gaan uiteindelijk negatief uitpakt. Het is niet moeilijk hier een idealisering van het westerse arbeidsethos in te herkennen. Er komen bovendien religieus-ideologische opvattingen aan de oppervlakte als we zien dat diefstal, intimidatie en nodeloos geweld tot een afzichtelijk, enigszins duivels uiterlijk leiden. Datzelfde geldt wanneer we in plaats van gezond voedsel als sla, groenten, bronwater en sapjes een voorkeur vertonen voor doorgaans als minder heilzaam aangemerkte kost, zoals fastfood, vlees en alcohol. In hoofdstuk drie over spel en verbeelding in games heb ik hier al de hypothese aan verbonden dat de meeste gamers deze tamelijk rechttoe, rechtaan-retoriek niet als zodanig zullen herkennen, omdat ze dit vermoedelijk als typische kenmerken van het genre opvatten. Veel gamers begrijpen snel wat er van ze verwacht wordt om het spel succesvol te spelen, maar zullen de onderliggende conservatieve deugdmoraal niet eenvoudig herkennen. Er zullen waarschijnlijk weinig gamers zijn die zich hierdoor tot het verbeelden van een geconstrueerd bewustzijn of een betekenisproces laten stimuleren. De gebeurtenissen zijn misschien ook onvoldoende verrassend, afwijkend of controversieel om daartoe aan te sporen. In plaats van een opvallende afwijking van het gewone zien we eerder affirmatie en conformisme.

Dat zou gedurende de gameplay wel eens kunnen veranderen. Bijvoorbeeld wanneer we op een gegeven moment ondervinden dat we met meerdere mensen tegelijk getrouwd kunnen zijn, waarbij het niet uitmaakt van welk geslacht onze wederhelften zijn, als we ze

¹² Independent, dus in eigen beheer ontwikkeld, en vooral onafhankelijk van de grote *blockbuster*-uitgevers en -producenten.

maar gelukkig en tevreden houden. In deze schending van de tot dan toe tamelijk conventionele codes zouden gamers de stem van een geconstrueerd bewustzijn kunnen ervaren, dat het belangrijk acht dat mensen hun morele waarden en overtuigingen verkennen via gameplay, om met culturele conventies te spelen, en om dat vervolgens te spiegelen aan het echte leven. En als we daarin meegaan, kunnen we gemakkelijk in een metacognitief spel verzeild raken, waarin we het perspectief van dit fictieve bewustzijn en het daarin uitgedrukte wereldbeeld vergelijken met ons eigen wereldbeeld, onze eigen opvattingen. Waar de eerder veronderstelde conservatieve deugdethiek geen aanleiding geeft tot mimesis, lijkt het niet vergezocht deze laatste cognitieve handeling – aangestuurd door zowel gamemechanismen als esthetische kenmerken – als artistieke ervaring te kwalificeren. Toch is het maar zeer de vraag of de reguliere gamer bij het spelen van *Fable II* geneigd is tot de verbeelding van meer dan alleen de handeling. Mijn twijfel hierover leidt dan ook tot de hypothese dat de meeste gamers dit fictieve bewustzijn en het daarin weergegeven betekenisproces niet zullen herkennen. Ik veronderstel daarnaast dat veel gamers zich er nauwelijks van bewust zijn dat de specifieke inrichting van game-mechanismen en regels in staat zijn iets over de werkelijkheid uit te drukken. Hoewel er ongetwijfeld sprake kan zijn van ideologische beïnvloeding door procedurele retoriek¹³, zullen de meeste gamers een speelhouding aannemen waarin ze niet ontvankelijk zijn voor het bewust ervaren van een bewustzijn en betekenisprocessen. Als dat al gebeurt, zijn het in mijn veronderstelling vooral wetenschappers, critici en gameontwikkelaars die daar een speciaal oog voor hebben ontwikkeld, en er beroepshalve meer voor open staan.

Ik onderschrijf daarmee een interessante conclusie van Joost Raessens in zijn essay “Computer games as participatory media culture” (Raessens, 2005), waarbij hij een vooronderstelling van onder meer Jos de Mul weerlegt. Die stelt namelijk dat mensen bij het spelen van games zelf in staat zijn tot deconstructie, in navolging van wat filmer Resnais eerder voor ogen had en (de)construeerde met *L'année dernière à Marienbad*. De Mul impliceert daarmee dat gamers nu zelf in staat zijn de ideologische vooronderstellingen die in de game liggen besloten te identificeren met behulp van de deconstructieve mogelijkheden die games bieden¹⁴. Raessens beaamt dat games, vergeleken met de avant-garde film, beter toegerust zijn om te stimuleren tot deconstructie, en daarmee een emancipatoire functie kunnen vervullen in esthetische en politieke zin. Dat is volgens hem echter vooral voorbehouden aan genres en games die op kennisoverdracht uit zijn, en dan ook alleen bij een beperkt en specifiek publiek. De gemiddelde entertainment-game werpt daartoe teveel obstakels op, impliceert Raessens. Hij refereert aan de Franse filmtheoreticus Christian Metz, die veronderstelt dat toeschouwers maar in zeer beperkte mate in staat of bereid zijn af te zien van de ‘lust-premie’ het plezier dus dat de meeslepende voorstelling hen bezorgt, om zich te moeten verdiepen in demontage en intellectuele beheersing. Raessens trekt dit door naar gamers, die volgens hem oppervlakkiger zijn dan De Mul en anderen beweren. De notie oppervlakkig definieert hij dan vooral als een neiging aan de oppervlakte te willen blijven van de fictie, het verhaal en het spel, en plaatst dit tegenover de op de diepte en verdieping gerichte deconstructie. In

¹³ Eerder refereerde ik in dit verband al aan het door de filosoof Althusser gemunte begrip ‘interpellatie’.

¹⁴ Het begrip deconstructie werd door de Franse filosoof Derrida ingevoerd in reactie op het structuralisme. Het doelt zowel op een specifieke ‘leeswijze’, als op het karakter van teksten (een tekst deconstrueert zichzelf), waarbij het ontdekken van tegenstellingen en paradoxen de innerlijke logica of het gebrek daaraan blootlegt. Doel daarvan is om onderliggende betekenissen en ideologische aannames te kunnen ontdekken en interpreteren.

termen van deze studie zouden we kunnen zeggen dat gamers zich maar moeilijk uit hun immersieve toestand laten halen. Ze spelen met de intentie plezier te beleven aan zowel spel als verhaal, en laten zich daar graag en gewillig door meeslepen. De verbeelding van de handeling absorbeert hun volledige aandacht, waardoor de verbeelding van bewustzijn buiten beeld blijft.

Artistieke verbeelding door narratie in *Fable II*

In hoofdstuk vier heb ik in de narratieve analyse niets kunnen identificeren dat mogelijk aanleiding geeft tot mimesis – qua inhoud van het gameverhaal, noch in de uitdrukking ervan. Wanneer ik echter iets dieper inzoom op bepaalde details van het verhaal doemen er niettemin enkele esthetisch en inhoudelijke kenmerken op die mogelijk tot artistieke verbeelding leiden. Ik denk bijvoorbeeld aan de dichterlijke toelichting van Theresa, waarin ze beschrijft hoe de tien jaren verstrijken nadat Rose is vermoord, terwijl Little Sparrow opgroeit in het zigeunerkamp. Gebeurtenissen van jaren komen in een paar tellen voorbij:

“Lucien disappeared from Castle Fairfax that night, certain that those who might stand in his way were dead. But some grief is so great, even death may keep its distance. And so the girl survived. Days later, far from the dark alleys of Bowerstone, life slowly returned to her small, broken body. The girl awoke to a familiar face watching over a strange bed. She reached out for the comfort of the dog’s warm fur, ready to take her first steps in a new life. Ten winters blanketed Albion, ten summers filled the air with the sounds of insects and laughter. With time, the girl’s pain turned to strength. Her grief became will. A will to change the world. And to avenge the death that still haunted her every dream.”

Deze poëtische tekst zou in sommige opzichten een bewustzijn kunnen verraden. We nemen hier in eerste instantie het bewustzijn van Theresa waar, maar we zouden er ook een metabewustzijn en een perspectief in kunnen ontdekken. De zin: “But some grief is so great, even death may keep its distance,” krijgt niet alleen qua vorm een dichterlijke kwaliteit¹⁵, maar trekt ook speciale aandacht door de schijnbare tegenstelling die het oproept. De uitdrukking kan verwondering wekken om de veronderstelling dat de (allegorische) Dood bang zou zijn voor verdriet, of er liever niets mee te maken wil hebben. Wat zou dit fictief bewustzijn daar mee bedoelen? Probeert het wellicht te suggereren dat zoiets ook in het echte leven kan voorkomen? Dat het smart van mensen zo groot kan zijn dat ze niet sterven, ook al geeft hun situatie daar alle aanleiding toe? Of drukt smart hier ook juist kracht uit, of kracht uit smart geboren? Die uitleg is contextgebonden: we weten dat Little Sparrow onder een groot verdriet lijdt om de gewelddadige dood van haar zus Rose. En de wil om die moord te vergelden overstijgt haar smart, en houdt de dood op afstand. We zien hier verbanden die we eerst misschien nog niet zagen (waardoor er een index ontstaat). Smart om een specifieke, onredelijke oorzaak genereert levenskracht, moed, wilskracht om die oorzaak aan te pakken, hetgeen verderop in het ‘gedicht’ ook wordt bevestigd: “With time, the girl’s pain turned to strength. Her grief became will. A will to change the world. And to avenge the death that still haunted her every dream”. We begrijpen nu ook het verband, en zien ook waarom de Dood terughoudend is. Sommige smart is zo groot, wekt zo’n enorme wilskracht, woede en wraakzucht op dat de Dood wel

¹⁵ Door de alliteratie in de woordparen some en so, grief en great, en death en distance.

uitkijkt om er dicht bij in de buurt te komen. Het levert niet alleen een prachtig allegorisch beeld op van de behoedzame Dood, maar ook een boeiende verbeelding van een betekenisproces. Waarbij denkbaar is dat het waargenomen betekenisproces sommige gamers ook nieuwe inzichten zou kunnen verschaffen over het bestaan en gebruik van allegorieën in hun eigen cultuur.

De hier gebruikte vorm lijkt niet zonder bedoeling gekozen. Oftewel, er lijkt een bepaalde intentie ten grondslag te liggen aan het op deze wijze voorstellen van gebeurtenissen, verbanden en verwijzingen, namelijk om een opvatting over het leven uit te drukken. De gekozen representatie kan daarentegen ook als een regelrechte cliché worden ervaren – denk aan vergelijkbare uitingen in *Lord of the Rings* en andere verhalen uit het fantasy-genre. Zo opgevat is het nog maar de vraag of het daadwerkelijk aanspoort tot artistieke mimesis. Dergelijke uitingen hebben vaak een affirmatieve functie, die niet aanzet tot verbeelding van bewustzijn, maar vooral bevestigt en benadrukt wat de toeschouwer, lezer of gamer zelf ook al aanvoelt of weet. De poëtische tekst komt bovendien nogal terloops voorbij, geïllustreerd met beelden van de verhaalde gebeurtenissen: gamers zijn nauwelijks in staat de essentie tot zich door te laten dringen.

In hoofdstuk vier geef ik al aan dat de hierin geschetste motivatie voor Little Sparrow/de gamer vermoedelijk gemakkelijk verloren gaat, laat staan dat het poëtische karakter daadwerkelijk tot de verbeelding van een betekenisproces leidt. Ik refereer dan ook aan een eerder geformuleerde hypothese uit de vorige paragraaf: reguliere gamers zullen vermoedelijk geen oog hebben voor het fictieve bewustzijn dat hier mogelijk in verborgen zit. Ze zijn gegrepen door de grote lijnen van het verhaal en de gameplay (de verbeelding van handeling), en de vaart die de gameplay met zich meebrengt verhindert dat gamers de mogelijke artistieke implicaties op zich kunnen laten inwerken. Desondanks formuleer ik ook hier de hypothese dat specifieke typen gamers – wetenschappers, critici, game-designers – zich vanuit hun professionele houding mogelijk wel laten stimuleren tot het ervaren van een bewustzijn en betekenisprocessen. Op grond van hun rol en expertise zullen professionals bij een ‘afwijking’ eerder geneigd zijn de ‘oppervlakte’ van de fictie te verlaten, om te achterhalen waar die afwijking – als mogelijk onderdeel van een betekenisproces – naar verwijst en welk perspectief het geconstrueerde bewustzijn ons wil tonen.

5.3 Mimesis in Bioshock

Artistieke verbeelding door spel in Bioshock

In hoofdstuk drie, Spel en verbeelding in games, signaleerde ik al enkele formele elementen die mogelijk tot mimesis leiden. Die stel ik hier opnieuw aan de orde, maar nu nadrukkelijker in het perspectief van de artistieke ervaring, terwijl ik eveneens enkele niet eerder aangehaalde spelaspecten behandel.

Zo veronderstelde ik daar al dat het ontbreken van een welomschreven einddoel en ambivalentie van de subdoelen in *Bioshock* de motivatie van gamers zou kunnen beïnvloeden. Het ontbreken van heldere doelen zorgt er bovendien voor dat gamers niet goed in staat zijn de spelgebeurtenissen, hun eigen keuzes en handelingen, en de gevolgen daarvan (af)sluitend te interpreteren. Hoewel het verstoring kan werken voor de motivatie is het ook denkbaar dat er onder dit uitstellen van afronding een betekenisproces schuilgaat. Er valt wellicht een geconstrueerd bewustzijn in te herkennen, dat die

onzekerheid over concrete doelen en twijfels over de zin van het eigen handelen spiegelt aan de realiteit buiten het spel. Het kan bijvoorbeeld uitdrukken dat mensen in het echte leven – net als de gamer/protagonist in dit spel – kampen met onzekerheden over de doelen die ze zichzelf zouden moeten stellen, en of ze wel in staat zijn die te realiseren, en wat ze daar dan allemaal voor moeten doen en laten¹⁶. Daar staat tegenover dat die kennelijk opzettelijk gecreëerde vaagheid ook bedoeld kan zijn om de nieuwsgierigheid naar gebeurtenissen in de spelwereld te prikkelen: waar zou dit toe leiden? Het zal inmiddels duidelijk zijn dat het dan om verbeelding van de handeling gaat, die mogelijk aanzet tot in-game reflectie.

Bij nader inzien lijkt het vermoeden van procedurele retoriek echter broos en vergezocht: het is vooral een mogelijke interpretatie die na uitgebreide analyse in een specifiek theoretische context tot stand komt. Toetsing hiervan onder doorsnee gamers en experts in het empirisch onderzoek lijkt dan ook nauwelijks opportuun. Niettemin blijft het interessant te onderzoeken of er in relatie tot die doelen verschil is in de entertainmentervaring onder gamers die *Bioshock* als *role playing game* spelen, en gamers die de game als *first person shooter* opvatten. Mijn aanname is dat die laatste groep zich hoofdzakelijk op de korte termijn richt, en daarbij voldoende motivatie en bevrediging vindt in de tactische immersie, in de onderdompeling van het korte maar heftige actuele moment van het gevecht. Dit in tegenstelling tot de *role playing gamers*, waarvan ik aanneem dat ze meer aandacht hebben voor de middellange en lange termijn. Zij zullen vooral strategische en narratieve immersie als essentiële aspecten van hun entertainmentervaring zien, opgewekt door het uitdenken van verschillende strategieën en scenario's. Ik veronderstel dat het ontbreken van heldere doelen eerder tot frustratie leidt bij een dergelijke rpg-speelhouding, terwijl het toch ook de verbeelding kan stimuleren, en mogelijk kan aanzetten tot de verbeelding van een bewustzijn. Onverminderd blijft de hypothese staan dat gamecritici, -journalisten en -wetenschappers daar op grond van een andere, meer professionele dispositie vermoedelijk nog adequater voor zijn toegerust.

Om misverstanden bij de onderstaande analyses te voorkomen wil ik eerst het onderscheid tussen procedurele retoriek en artistieke mimesis scherper afbakenen. Procedurele retoriek, het overtuigen via procedures en processen, hoeft niet per definitie ook een geconstrueerd bewustzijn te veronderstellen. Het is in staat ideeën of ideologieën te representeren, of een nieuw licht te werpen op maatschappelijke structuren of conventies die we misschien als cliché zijn gaan zien. Die conventies kunnen zo banaal en alledaags – cliché – zijn geworden dat we de onderliggende verschijnselen niet meer bewust opmerken. Procedurele retoriek lijkt vooral in staat die verschijnselen voor een moment als authentiek, typisch of afwijkend, kortom als teken te laten functioneren. Maar daarmee is er nog geen sprake van mimesis zoals ik dat in deze studie opvat. Daartoe zullen we tijdens het spelen zelf ook een geconstrueerd bewustzijn moeten ervaren, dat iets uitdrukt over de voorgestelde handeling, en daarmee over de wereld. Hoewel Bogost het niet als zodanig definieert laat hij met zijn analyses zien dat procedurele retoriek

¹⁶ We moeten ons hierbij realiseren dat het feit dat de gamer een bewustzijn ervaart op zich al voldoende is om van mimesis te spreken. Dat die mogelijke verwijzing naar de werkelijkheid ons eerder een spiegel voorhoudt dan een kritisch of verrassend commentaar op de gesignaleerde verschijnselen doet daar niets aan af. Louter het ervaren van zo'n bewustzijn is op zichzelf al een problematische ervaring, die op grond van de ambivalentie ervan gemakkelijk stimuleert tot artistieke verbeelding.

in staat is de aanwezigheid van bewustzijn te verraden. Bovendien lijkt deze vorm van retoriek het vermogen te bezitten om de doorgaans als niet-semiotisch op te vatten spelcategorieën van Caillois een semiotisch-mimetisch karakter te verschaffen. Waar mimicry (simulatie of nabootsing) doorgaans de enige spelcategorie is met een representerende functie, zijn met behulp van procedurele retoriek nu ook agon (competitie), alea (kans) en wellicht ook ilinx (duizeling), zij het indirect, in staat een verschijnsel uit de werkelijkheid te representeren.

Verbeteringsplasmides

Om inzicht te krijgen in de relatie tussen procedurele retoriek en mimesis ga ik nogmaals in op de diverse *plasmides* die de protagonist moet verwerven. Die heb je niet alleen nodig voor een goede fysieke conditie, maar in het bijzonder voor het ontwikkelen van bovennatuurlijke krachten. In hoofdstuk drie veronderstelde ik al dat we in de aanwezigheid van dit spelmechanisme een geconstrueerd bewustzijn en een betekenisproces kunnen ervaren. Vooral als we vermoeden dat dit mechanisme meer zou kunnen zijn dan louter een rpg-conventie, met andere woorden, wanneer we de latente procedurele retoriek als een teken gaan opvatten. Het besef dat een op het juiste moment en situatie toegesneden inzet van de gepaste wapens en plasmids vereist is om succesvol te zijn, kan de reflexieve gamer doen vermoeden dat er iets mee wordt uitgedrukt over de werkelijkheid. Op een primair niveau zullen we het echter louter opvatten als een afspiegeling of pedagogisch-didactische illustratie van gedragsrichtlijnen in het leven buiten de game. Het zegt feitelijk niet veel meer dan dat we een goede planning en voorbereiding doorgaans even essentieel achten als het goed kunnen inschatten van gewenst gedrag in een specifieke context. Tot zover herkennen we er nog geen geconstrueerd bewustzijn in. Dat komt wellicht in beeld als de gamer zich aangesproken voelt na te denken over een betekenisproces waarin de morele consequenties van het concept lichaamsverbetering aan de orde worden gesteld. Dat wordt onmiskenbaar gestimuleerd en versterkt door de context: Raptures doorgeschooten ethisch-libertaire vrijheidsdenken en het vanzelfsprekende karakter van die 'optimalisaties'. Niet alleen vormt die fysieke verbetering een kernthema, de gamer dient het bovendien voortdurend en procedureel in te zetten om optimaal te functioneren, om succesvol te zijn¹⁷. Deze vereiste, lichaamsverbeterende ingrepen roepen kennelijk niet alleen op te reflecteren over de dubieuze filosofie van Andrew Ryan. Ze lijken eveneens rechtstreeks te refereren aan vergelijkbare vragen en dilemma's die zich in ons eigen leven voordoen, bijvoorbeeld of het moreel toelaatbaar is dat wij zelf voor God spelen. Zo zou het kunnen aansporen tot (meta)reflectie over genetische en cosmetische manipulatie, maar ook over de alomtegenwoordige media-manipulatie van ons mens- en wereldbeeld, dat dikwijls als belangrijke oorzaak van bedenkelijke ontwikkelingen wordt gezien.

Ook in deze context geldt mijn aanname dat het vermoedelijk louter de rpg-spelers en gamedeskundigen zijn die zich dergelijke bespiegelingen veroorloven, als ze zich al laten verleiden tot (meta)reflectie.

¹⁷ Het procedurele karakter zit hem hier in de omstandigheid dat je als gamer voor een bepaald type obstakel steeds weer een nieuw type vermogen moet zien te verwerven. Daartoe dien je eerst een aantal andere hindernissen (antagonisten, fysieke blokkades, codes in *vending machines*) te overwinnen, volgens steeds weer opnieuw te achterhalen methodes (procedures).

Leiden morele keuzes tot artistieke verbeelding?

In hoofdstuk drie ben ik al even ingegaan op de structurele morele keuzes die je als gamer gedwongen wordt te maken in *Bioshock*. Weliswaar gaat het bij de beslissing om een Little Sister te 'oogsten' of te redden om een grensgeval – is het een gamemechanisme of een verhaalaspect? – maar het lijkt uiteindelijk toch vooral een overweging van spelmatige aard. Uit de manier waarop deze principiële opties worden aangeboden (en ook al als onderscheidend kenmerk op het doosje worden aangekondigd) spreekt namelijk de evidente veronderstelling dat een keus voor het een of het ander tot rigoureuze en onomkeerbare gevolgen in het spel leidt. Eerder al constateerde ik dat die keuzes geen onmiddellijke en ingrijpende consequenties hebben, niet voor het spel en niet voor het verhaal. De verwachting is dat dit specifieke spelaspect de gamer een eerste keer misschien wel tot reflectie aanzet, en wellicht tot verbeelding van mogelijke scenario's. Door het uitblijven van concrete gevolgen – je spelresultaten lijken niet te worden beïnvloed – zal de gamer het belang van deze keus echter trivialisieren. Het zal vermoedelijk bij niemand ook maar de suggestie van een betekenisproces teweegbrengen: van artistieke mimesis is geen sprake. Niettemin herhaal ik hier mijn eerder geformuleerde vooronderstelling dat de meeste gamers er voor kiezen de meisjes te sparen. Vooral omdat velen er ongetwijfeld op speculeren dat dit uiteindelijk toch tot betere resultaten in de game zal leiden.

Dat neemt niet weg dat er vermoedelijk ook een – veel kleinere – groep gamers is die juist door de aanwezigheid van die ondubbelzinnige zwart-witkeuzes tot een meer reflexieve houding wordt aangespoord. Niet de morele aard van de keuzes op zich zal daar verantwoordelijk voor zijn, maar het feit dat *Bioshock* deze keuzes als cruciaal presenteert. Dat verraadt mogelijk een specifieke opzet. Ik veronderstel dat sommige van die gamers mogelijk een bewustzijn en een betekenisproces ervaren, waarin ongenueanceerde denkwijzen en polarisering in een dubieus daglicht worden geplaatst. Het geconstrueerde 'gamebewustzijn' zou gamers erop kunnen wijzen dat zwart-witkeuzes in de echte wereld doorgaans ook nauwelijks tot adequate en gewenste resultaten leiden en bovendien ongewenste polarisatie van kongsi's en subculturen in de hand werkt. Misschien een wat minder voor de hand liggende waarneming en interpretatie, maar in mijn ogen ook niet volledig uit te sluiten. Omdat het hier gaat om een specifiek perspectief op het leven, dat bovendien alleen 'tussen de regels door' uit de game is af te lezen, lijkt het in dit geval legitiem om van artistieke mimesis te spreken. Daarbij veronderstel ik opnieuw dat gameprofessionals eerder dan reguliere gamers geneigd zijn – of de daartoe geëigende dispositie hebben – een dergelijk betekenisproces te ervaren. Al blijft het ook bij hen de vraag of zich zoiets tijdens het spelen zelf voordoet, of pas achteraf in een poging de game via kritische reflectie te interpreteren. Onder de reguliere gamers zullen vooral de rpg-spelers in de aanwezigheid van zwart-witte tegenstellingen een betekenisproces vermoeden. Gamers die *Bioshock* vooral als *first person shooter* opvatten zien er vermoedelijk niet veel meer in dan een gameconventie, en staan er geen moment bij stil dat er een visie op de werkelijkheid mee zou kunnen worden uitgedrukt.

Artistieke verbeelding door narratie in Bioshock

Tijdens het spelen van *Bioshock* lopen we meteen aan het begin van het verhaal al tegen een verschijnsel aan waarin we een betekenisproces kunnen veronderstellen. Het spandoek in de entree van de vuurtoren geeft de staatkundige filosofie van Andrew Ryan in een paar woorden weer: "No Gods or Kings. Only Man". Natuurlijk is de gamer

op dat moment nog onbewust van het bestaan van Ryan, van diens geesteskind Rapture en dus ook van de omstandigheden in die onderwaterstad: hij kan dit aforisme louter op zijn eigen merites beoordelen. Aan de uitspraak op zich is eenvoudig een specifieke betekenis te verbinden: hier hebben religieuze of monarchistisch-staatkundige machten niets te zeggen; de mens staat centraal. Daarmee wordt een visie uitgedrukt die niet louter refereert aan de voorstelling, maar vooral ook aan de werkelijkheid. De goede verstaander ervaart hier mogelijk een gamebewustzijn – en dat maakt het op zich al tot een problematische ervaring – dat bovendien een maatschappelijk issue problematiseert, en er ondubbelzinnig betekenis aan probeert te geven. Toch veronderstel ik dat er weinig gamers zijn die zich alleen op grond van deze boodschap tot meta-reflectie laten verleiden. Niet alleen zullen velen al bekend zijn met de premisse en de thematiek van *Bioshock*, op grond van de flaptekst en gamerecensies – de bewuste tekst heeft daar slechts een bevestigende functie in; het spel is bovendien nog maar net begonnen, en de gamer zal in dit stadium eerder staan te popelen om te handelen in de voorstelling dan om te reflecteren op die voorstelling.

Gedurende de volgende scène valt er echter nauwelijks te ontkomen aan de dwingende, en mogelijk tot metareflectie manende ideologie van Ryan. In de *bathysphere* die jou naar de diepte brengt krijg je een filmpje voorgeschoteld met de stem van Andrew Ryan. Hij proclameert nu een wat uitgebreidere verklaring van dezelfde strekking, verluchtigd met symbolische illustraties (zie voor de tekst de narratieve analyse van *Bioshock* in hoofdstuk vier).

Deze bombastische tirade van Andrew Ryan lijkt in eerste instantie ondubbelzinnig een betekenisproces uit te drukken. Ik veronderstel dat sommige gamers geneigd zijn een perspectief op de werkelijkheid waar te nemen in het gamebewustzijn dat ons hier toesprekt in de gedaante van Ryan. Daaruit kan een felle kritiek op totalitaire regimes worden afgeleid, maar het zou ook kunnen oproepen te reflecteren op de alternatieven, op de voor- en nadelen van veel of weinig individuele vrijheid, het liberale en libertaire gedachtegoed, op altruïsme en de socialistische heilstaat et cetera. Dat dit ook daadwerkelijk gebeurt bewijzen de vele reacties op het YouTube filmpje met Ryans speech (Levine & alciadanet, 2007). Sinds het filmpje – waarin meerdere toespraken van Ryan zijn samengevoegd – in 2007 op YouTube werd geplaatst hebben er op het moment van schrijven (okt. 2011) al zo'n 2000 mensen op gereageerd. Die reacties vormen een boeiend debat dat de hiervoor genoemde thema's soms uitgebreid en diepgaand, en soms in oppervlakkige en emotionele bewoordingen aan de orde stelt. Niettemin is het de vraag in hoeverre gamers tijdens het spelen zelf daadwerkelijk een betekenisproces ervaren in de bewuste scène. Mijn hypothese is dat dit bij een kleine groep wel het geval zou kunnen zijn, waarbij opnieuw de rpg-spelers in de meerderheid zijn, net als mensen die zich in een professionele context met games bezighouden. Gamers die *Bioshock* vooral als *first person shooter* spelen zijn vermoedelijk eerder geneigd dergelijke scènes als belemmerend voor de actie op te vatten: het zal hen eerder uit hun immersie halen dan dat het ze tot reflectie aanspoort.

Het zou me niet verbazen als sommige gamers in de uitspraken van een ander personage eveneens een betekenisproces ervaren. Dr. Steinman in een radioboodschap over de medische ethiek: "Ryan and ADAM, ADAM and Ryan... all those years of study, and was I ever truly a surgeon before I met them? How we plinked away with our scalpels and



dr. Steinman

toy morality. Yes, we could lop a boil here, and shave down a beak there, but... but could we really change anything? No. But ADAM gives us the means to do it. And Ryan frees us from the phony ethics that held us back. Change your look, change your sex, change your race. It's yours to change, nobody else's."

Deze lofzang op de afwezigheid van medische ethiek roept niet alleen vragen op over hoever we zouden mogen en kunnen gaan in het aanpassen van de mens. Het gamebewustzijn in deze tekst lijkt – voor de goede verstaander – ook kritisch te refereren aan de wijze waarop in de werkelijkheid wordt omgesprongen met 'de ander,' 'de buitenstaander,' de 'anders uitziende,' de 'uit de toon vallende,' aan schoonheidsidealen en hoe je daar aan zou moeten voldoen, aan racisme en xenofobie. Het zou kunnen aanzetten tot metareflectie over onze conventionele opvattingen over deze kwesties, die wellicht op een andere wijze worden gevormd dan we zelf beseffen of durven toe te geven.

Daarnaast klinkt in de constatering dat Dr. Steinman de afschuwelijke gevolgen van die vrije medische ethiek niet onder ogen wil zien een kritisch perspectief op onze eigen omgeving door. Is het voorstelbaar dat professionals in onze eigen wereld ook zo gemakkelijk hun ethische grenzen oprekken, onderworpen aan beroepsdeformatie, ambitie en vooruitgangsstreven?

Non-agency en vrije wil?

Eerder al wees ik op een geslaagd moreel mechanisme in *Bioshock*, waarin narratie en gameplay op een bijzondere wijze met elkaar zijn vervlochten. Ik doel hier op de spelscène waarin je geacht wordt Andrew Ryan te vermoorden. Je ben inmiddels gaan twijfelen

aan de legitimiteit van die opdracht, maar juist op dat moment neemt iets of iemand de controle over waardoor het je onmogelijk is gemaakt je alter ego te besturen. Je kunt niet anders dan Ryan ombrengen, en je bent niet in staat in te grijpen om dit te voorkomen. De mentale manipulatie van protagonist Jack, die deze handeling werktuiglijk uitvoert, is prachtig vertaald naar het wegvallen van de controle door de gamer, die nu onmachtig moet toekijken hoe Jack met enkele welgemikte slagen met een golfclub Ryan van het leven berooft. Ik haalde in hoofdstuk vier Sicart (2009) al even aan, die stelt dat de plotselinge *non-agency* bij het vermoorden van Ryan ons dwingt te reflecteren op de betekenis van de game en op al onze eerdere handelingen daarin. Nu lijkt Sicart het ethisch handelen van de gamer uitsluitend te betrekken op diens gedrag in de spelwereld, zonder te refereren aan de wereld buiten de game. In mijn ogen kan het gamebewustzijn via dit fundamentele kantelpunt in de game echter ook naar actuele kwesties in de ons omringende wereld verwijzen. Ik refereer dan bijvoorbeeld aan de conclusies uit neurobiologisch onderzoek, die het bestaan van de vrije wil als rationele, drijvende kracht achter onze motieven ontkrachten of relativeren¹⁸. Door de specifieke ontwikkeling en structuur van het brein zouden ons handelen en zelfs een belangrijk deel van onze levensloop vanaf de geboorte al grotendeels bepaald zijn. We koesteren eigenlijk alleen maar de illusie dat we zelf de volledige controle hebben over onze drijfveren. Het is voorstelbaar dat de bewuste spelsce ne in *Bioshock* een gedachte-experiment aangaat met de vrije wil als leidend thema. Naast de zelf-reflectie op de betekenis van het eigen handelen in de gamewereld (waar Sicart aan refereert), lijkt het fragment bovendien aan te sturen op metareflectie over het al dan niet bestaan van de vrije wil en de ethische consequenties daarvan. Een vraag die daarmee samenhangt is – refererend aan wat protagonist Jack in het spel overkomt – of we wellicht gemanipuleerd worden door de omstandigheden, zonder dat we ons daar van bewust zijn, analoog aan de toestand waarin gamepersonages voortdurend verkeren. Gamers die zo’n gamebewustzijn ervaren kunnen dit als ambivalent, en daarmee als problematisch ervaren (in die zin dat hun flow en hun betrokkenheid bij de handeling kan worden verstoord). Het ziet er bovendien naar uit dat dit bewustzijn ons via deze onafwendbare gamesce ne een specifiek perspectief op het leven voorspiegelt. Er is hier vanzelfsprekend louter sprake van artistieke verbeelding – een kunstervaring – wanneer de gamer tijdens het spelen een bewustzijn en een betekenisproces ervaart in deze voorstelling. Of dat veelvuldig voorkomt is natuurlijk nog maar de vraag, zeker met de gemiddelde fps-gamer in het vizier. Die zal vermoedelijk niet gauw van zijn ‘lust-premie’ afzien, ten faveure van een meer verdiepende, cerebrale deconstructie. Hier verbind ik de hypothese aan dat vooral de rpg-spelers en de professionele gamers daartoe in de benodigde mindset verkeren. Ik vooronderstel daarnaast wel dat de meeste gamers deze sce ne als cruciaal scharnierpunt in de game ervaren.

Leidt herkenning van en bespiegeling op Rands objectivisme tot mimesis?

In de *Bioshock* conclusies in hoofdstuk vier refereerde ik al even aan de invloed van het gedachtegoed van Ayn Rand (2005). In 1957 publiceerde ze *Atlas Shrugged*, waarin ze haar objectivistische filosofie uitwerkt, met het menselijk geluk als hoogste ethische doel, en individuele (eigendoms)rechten en een laissez-faire kapitalisme als essenti le voorwaarden. Veel van die aspecten vinden we expliciet terug in het *Bioshock*-verhaal, getuige de speech van Ryan en de opvattingen van wetenschappers als Dr. Steinman c.s.

¹⁸ Deze conclusies zijn met name bij het grote publiek bekend geworden via populairwetenschappelijke uitgaven zoals *De vrije wil bestaat niet* (Lamme, 2010) en *Wij zijn ons brein* (Swaab, 2011).

Een aantal andere referenties aan Rand is wat cryptischer in het verhaal verwerkt, en ook alleen te interpreteren met enige voorkennis. Maar met die voorkennis hoeven we nauwelijks moeite te doen om in de naam Andrew Ryan een verkapt anagram van Ayn Rand te herkennen, terwijl de namen van antagonist Atlas/Fontaine verwijzen naar de twee belangrijkste werken van Rand, *Atlas Shrugged* en *The Fountainhead*. Ik veronderstel dat gamers ook zonder deze voorkennis tot metareflectie kunnen worden aangezet door de politieke en maatschappelijke situatie in Rapture. Spelers die via welke middelen dan ook op de hoogte zijn van Rands invloed op de gamethematiek zullen echter nog scherper gespist zijn op de uitwerking ervan in deze game. Zij voelen zich vermoedelijk ook eerder gestimuleerd te reflecteren op de verschillende aspecten die ik hiervoor aan de orde stelde. Bij verschijning van de eerste editie van *Bioshock* (voor pc- en Xbox360) werd de Rand-referentie nog slechts door een enkele recensent onderkend, getuige de verzamelde kritieken op Metacritic.com (Diverse critici, 2007). Bij de eerste generatie *Bioshock*gamers zal dus ook nauwelijks sprake zijn geweest van preoccupatie of vooringenomenheid.

In de jaren daarna zijn er over dit thema vele essays en artikelen geschreven, en zijn er vooral ook veel (online) discussies gevoerd. Voor- en tegenstanders debatteren daarbij vol vuur over de al dan niet correcte, respectvolle of representatieve wijze waarop de makers Rands objectivisme in *Bioshock* hebben verwerkt, en over de veronderstelde negatieve dan wel positieve politieke consequenties die naleving ervan in de werkelijkheid teweeg zou kunnen brengen. Latere generaties *Bioshock*spelers zullen op grond hiervan Rapture wellicht met andere ogen zijn binnengestapt dan de eerste generatie, en ook scherper gefocust zijn op specifieke betekenisprocessen. Afgezien van de vraag of deze gamers nu wel of geen artistieke mimesis ondergaan bij het spelen van *Bioshock* is het interessant om te constateren dat een gameverhaal zoveel commotie en bij vlagen serieuze politiek-filosofische reacties en debat teweeg weet te brengen. Dit brengt mij wel tot de hypothese dat de meeste gamers en debaters voor een adequate interpretatie veel vaker in retrospectief op *Bioshock* hebben gereflecteerd dan tijdens hun eigenlijke spelervaring.

Artistieke ervaring door vertelwijze?

Bij het spelen van *Bioshock* liet ik aanvankelijk veel inhoudelijke verhaalaspecten aan me voorbij gaan, terwijl ik een en al oog en oor was voor de bijzondere uitdrukkingsvorm van het verhaal. Vol nieuwsgierigheid en bewondering werd ik meegenomen door de betoverende visuele en auditieve voorstelling daarvan. Eerder formuleerde ik op grond daarvan de vooronderstelling dat de meeste gamers de uitzonderlijke vormgeving van Rapture en het ronddwalen daarin als belangrijkste bron van hun entertainmentervaring zien. Daar wil ik de hypothese aan toevoegen dat een groot deel van de gamers eveneens aan die vormgeving refereert als belangrijkste reden om *Bioshock* kunst te noemen, om deze game artistieke kwaliteiten toe te dichten.

In dat licht benadruk ik nogmaals dat ik de esthetische ervaring, het doorvoelen van de waarneembare kenmerken van een cultuuruiting, strikt blijf onderscheiden van de artistieke ervaring. Die wordt in gang gezet door de inhoud, door de referenti le aspecten van een medium, door de verwijzing die er in ligt besloten – waarbij de esthetische kenmerken wel vaak als middel dienen om de referentie bloot te leggen of te versterken. Mimesis vindt plaats als de beschouwer een geconstrueerd bewustzijn ervaart, dat een perspectief op het leven uitdrukt – via een impliciet commentaar op de handeling, en een daaraan ten grondslag liggend betekenisproces. Daarbij is het ge mpliceerde perspectief niet per definitie problematisch, terwijl het ervaren van een geconstrueerd bewustzijn zelf

dat wel kan zijn. Vooral omdat de beschouwer zich door de verrassende herkenning van dit bewustzijn uit zijn betrokkenheid bij de handeling getrokken voelt, wat gepaard kan gaan met gevoelens van ambivalentie, twijfel en onbestemdheid.

In die opvatting is kunst dus niet iets dat in of aan een object vastzit, en dat afgelezen kan worden aan het uiterlijk van een ding. Kunst, of de kunstervaring kan veel beter worden opgevat als een dynamisch verschijnsel waarin het proces van betekenisconstructie nagebootst wordt. Een esthetische ervaring, het gevoel dat we iets heel mooi, uniek of bijzonder vinden, en dat ons volledig meevoert doet zich immers ook voor bij entertainmentmedia, bij natuurbeleving of bij een elegant uitgevoerde actie van een voetballer. Die ervaring is niet uniek of onderscheidend, en zeker niet exclusief voor kunst.

In dit perspectief lijkt het me aardig om nog een andere hypothese te koppelen aan de aanname over *Bioshocks* vermeende artistieke kwaliteiten. Ik veronderstel namelijk dat er maar weinig gamers zijn die het eventueel ervaren van een gamebewustzijn met kunst of de kunstervaring zullen verbinden. Oftewel, ik neem aan dat zij in hun kunstopvatting een uitgesproken esthetisch perspectief innemen. Natuurlijk streef ik er in deze studie ook niet naar een ‘bewijs’ te produceren van wat kunst is, en wat entertainment, wat artistiek en wat esthetiek. Het gaat mij erom te achterhalen welke verschillende verbeeldingsprocessen zich mogelijk voordoen bij het spelen van games, en welke gameaspecten daartoe aansporen. De perceptie onder gamers van wat kunst is of wat entertainment is daarbij feitelijk irrelevant. Inzicht daarin kan niettemin een bruikbaar beeld opleveren van de uiteenlopende opvattingen in de gamewereld over kunst en entertainment, en welke verschijnselen daaruit vooral tot de verbeelding van gamers spreken.

Een ander aspect van de verbeelding dat gerelateerd is aan de vertelwijze betreft de mogelijke relatie tussen het eerstepersoons-perspectief en betrokkenheid bij bewustzijn. In hoofdstuk drie besprak ik de mogelijke gevolgen van dit perspectief, opgevat als gamemechanisme in relatie tot de gameplay. Ik formuleerde daarbij de vooronderstelling dat dit perspectief beter in de smaak valt bij *first person shooter*-gamers. *Role playing gamers* geven daarentegen vermoedelijk de voorkeur aan een derdepersoons-perspectief, waarbij zij hun alter ego meestal van een afstandje schuin van boven op de rug kijken. Dit gameperspectief kan tot op zekere hoogte worden vertaald naar een vertelperspectief: de gamer kan het gameverhaal immers louter vanuit dit speelperspectief verteld krijgen. De hypothese die ik hieraan wil verbinden betreft de ervaring van betrokkenheid bij bewustzijn en metacognitieve reflectie, waarvan ik aanvankelijk veronderstelde dat die zich makkelijker zou voordoen als gamers in een eerstepersoons-perspectief spelen. Vooral omdat ik aannam dat de mate van identificatie met de protagonist in dat perspectief vermoedelijk sterker is. Bij nadere beschouwing waag ik die opvatting toch enigszins te betwifelen. In de eerste plaats omdat ik vermoed dat het eerstepersoons-perspectief aspecten als immersie en betrokkenheid bij de voorstelling juist sterk vergroot, terwijl het derdepersoons-perspectief daarentegen meer afstand creëert, en daardoor ook makkelijker tot een beschouwende, reflectieve houding aanspoort. De hieraan gerelateerde hypothese is dan ook een meer gameoverstijgende, die niet eenvoudig via empirisch onderzoek aan de hand van slechts een game getoetst kan worden. Feitelijk zou er nog een derdepersoonsversie van *Bioshock* moeten bestaan om deze aanname doelmatig en valide te kunnen toetsen. Mogelijk kan uiteindelijk wel de meer algemene hypothese worden getoetst dat derdepersoonsgames op grond van de grotere distantie tussen speler,

avatar en de handeling doorgaans gemakkelijker aanzetten tot het ervaren van betekenisprocessen en metareflectie dan eerstePersoonsgames.

5.4 Mimesis in Heavy Rain

Artistieke verbeelding door spel in Heavy Rain

In eerste instantie lijkt *Heavy Rain* een game waarin de narratieve aspecten leidend en sturend zijn – de meeste gamers zullen de belangrijkste motivatie om te handelen uit het verhaal putten. Het is dan ook niet verrassend dat ik in hoofdstuk drie over spel en verbeelding in games nagenoeg geen spelaspecten wist te identificeren die mogelijk tot mimesis aansporen. Dat neemt niet weg dat er bij nadere inspectie toch gamemechanismen zijn aan te wijzen die bijvoorbeeld procedurele retoriek uitdrukken, en op grond daarvan een betekenisproces prijsgeven.

De spelhandelingen in *Heavy Rain* bestaan vooral uit alledaagse handelingen die op zichzelf niet snel een geconstrueerd bewustzijn verraden of tot reflectie aansporen. De opdrachten, en vooral de daartoe vereiste spelhandelingen die de spannende gameplay bepalen, draaien om tijd en handigheid. Je voert een ingewikkeld karweitje uit in een korte, afgemeten tijdspanne, hetgeen druk oplevert die tweeledig is. Je wilt enerzijds de klus graag klaren omdat je daarmee de actuele speluitdaging overwint, terwijl je anderzijds in hoge mate gemotiveerd bent door de grotere verhaallijn. Daarin vormt met name het streven van de protagonist (en daarmee ook van de gamer) om zijn zoontje te redden een cruciale rode draad.

In hoofdstuk drie heb ik het niet als zodanig opgemerkt, maar het volgende zou voor sommige gamers als bron van mimesis kunnen dienen. Als je een ‘fout’ maakt in een missie is die op geen enkele wijze te herstellen, zoals dat in andere games doorgaans wel kan door te *respawnen* of te revitaliseren, en het desbetreffende level gewoon nog een keer te spelen. Een wezenlijk principe van de digitale wereld, het ongedaan maken van een actie (*undo*, of een stapje terug in de procedure) is in *Heavy Rain* onmogelijk gemaakt, waardoor fouten en onjuiste keuzes onomkeerbaar zijn, net als in het echte leven. De impact daarvan realiseer je je eigenlijk pas wanneer je na meerdere ongewenste gebeurtenissen beseft dat herhaling en herstel niet mogelijk zijn. In eerste instantie lijkt daardoor het realisme van de code aangetast: de game – als symbolisch teken opgevat – doorbreekt de op gewoontes en gebruiken gebaseerde afspraken (de code). De gamer beseft dat hier een tamelijk vertrouwde gameconventie is losgelaten, wat bij sommigen de entertainmentervaring kan verstoren. Andere gamers zouden in deze afwijking van de conventie een geconstrueerd bewustzijn kunnen ervaren dat wellicht iets over het leven poogt uit te drukken. Het stimuleert ze bijvoorbeeld te reflecteren op de vraag waarom de mens het virtuele herstel- en herhaalprincipe van handelingen in een relatief kort tijdsbestek zo gewoon is gaan vinden, terwijl het een radicaal nieuwe denkwijze betreft. Dat kan bij sommige gamers leiden tot het besef dat de onomkeerbaarheid in *Heavy Rain* eigenlijk een afspiegeling is van de echte, analoge wereld. In tegenstelling tot waar ons digitaal bewustzijn mee vertrouwd is geraakt kunnen onze handelingen in de werkelijkheid dezelfde onomkeerbare gevolgen hebben. Ik weet niet of we hier van een problematisch perspectief kunnen spreken, maar het raakt wel aan een wezenlijk verschil

tussen de virtuele en de echte wereld (*Heavy Rain* is in dat perspectief misschien ook meer simulatie dan spel).

Omdat het doorbreken van gameconventies zowel de entertainmentervaring kan verstoren als tot reflectie kan aansporen, stel ik hier ook de onconventionele bediening van de game aan de orde. Elke keer als je weer in een penibele situatie terechtkomt blijken de controllerknoppen een andere functie te hebben, en moet je ze bovendien in een andere volgorde indrukken. Bovendien zijn de icoontjes (als aanwijzing) op het scherm vaak lastig te herkennen doordat ze nerveus op en neer dansen, juist in scènes op leven en dood. Niet alleen maakt ook dit verschijnsel een regelrechte inbreuk op de conventie, met mogelijk immersieverstoring tot gevolg, de (procedurele) verplichting om voortdurend alert te zijn en ogenblikkelijk te improviseren kan door sommigen als teken worden opgevat. Voor de goede verstaander veronderstelt het wellicht een betekenisproces, dat refereert aan het gegeven dat je in het echte leven ook niet altijd even adequaat acteert in moeilijke situaties, met alle denkbare en kwalijke gevolgen van dien. Ook deze ‘geconstrueerde’ gedragspatronen maken *Heavy Rain* eerder een tot reflectie manende afspiegeling van de werkelijkheid dan een ‘louter’ immersieve representatie die alle digitale en virtuele mechanismen volgens de conventie benut.

Deze aspecten lijken eenvoudig in verband te brengen met de constructie van wat Jos de Mul beschrijft als *ludic identity* of game-identiteit (Mul, 2005). Eerder stelde ik al dat het hierin niet gaat om (narratieve) identificatie met personages, maar met het ruimtelijk bewustzijn van de game-identiteit. De gamer identificeert zich niet alleen met de spelregels die bepalen wat er allemaal wel en niet mogelijk is in een game, maar ook met de speelruimte aan mogelijke handelingen, en daarmee met alle mogelijke uitkomsten. Het bewustzijn van de daaruit gevormde identiteit denkt vooral in termen van *parallelle mogelijkheden*, die we in veel games ook echt kunnen verwezenlijken – in onze verbeelding én daadwerkelijk via *trial and error*. Dit in tegenstelling tot een meer causaal-lineair denkende narratieve identiteit. Ik realiseer me dat dit ruimtelijk bewustzijn van de game-identiteit deels overeenkomt met, of een afspiegeling is van het geconstrueerde bewustzijn uit deze studie. De Mul spreekt over de constructie van *game-identiteit*, waarbij er tegelijkertijd sprake lijkt van het ervaren van bewustzijn en een betekenisproces. Met deze game-identiteit (die hij gamers toedicht) doelt hij kennelijk nog op iets anders dan wat er gebeurt als de gamer via procedurele retoriek betekenisprocessen waarneemt en zich tot metareflectie voelt aangespoord. Ik veronderstel dat gamers op grond van die onmogelijkheid iets opnieuw te doen zich nog sterker bewust worden, of zich makkelijker later verleiden tot verbeelding van de parallelle mogelijkheden in *Heavy Rain*, waar ze op grond van hun eigen keuzes en prestaties uit kunnen putten. In de woorden van De Mul zijn zij op zoek naar nieuwe perspectieven om de speelruimte voor mogelijke, toekomstige handelingen te vergroten. In diezelfde lijn zouden we kunnen veronderstellen dat de onomkeerbaarheid van handelingen in *Heavy Rain* er niet alleen toe bijdraagt (hun concept van) de wereld te structureren, maar ook (hun concept van) zichzelf. Waarbij het op een basisniveau gaat om inzichten over het gemak waarmee gameconventies (en wellicht ook andere symbolische tekens) zich aan ons hechten. Op een wat abstracter niveau zegt het wellicht iets over hoe kritiekloos de mens mediale representaties als spiegels van de werkelijkheid waarneemt, terwijl iedereen beseft dat het gemanipuleerde constructies zijn. Dergelijke bespiegelingen maken het spelen van *Heavy Rain* tot een metacognitief, metareflexief proces, waar mogelijk artistieke mimesis aan ten grondslag ligt.

Morele keuzes en mimesis

Een ander type spelmechanisme dat mogelijk aanzet tot mimesis betreft de keuzes in de opdrachten die je als vader moet uitvoeren om je zoontje te redden. Die keuzes hebben soms een zwaarwegend moreel karakter, zoals: vermoord je een moordenaar om je eigen zoontje te redden? De onderliggende vraag daarbij is of onwettige en moreel laakbare handelingen legitiem zijn als het een groter doel betreft, oftewel kan een bepaald doel alle middelen heiligen? Die vraag dringt zich bovendien tijdens het spelen zelf meedogenloos op aan je geweten, nadat je bij de veronderstelde moordenaar bent binnengedrongen. Tijdens het kat-en-muisspel op leven en dood, dat in een kinderkamer beslist lijkt te gaan worden, beseft je dat ook hij een liefhebbende en beschermende vader voor zijn twee dochtertjes probeert te zijn. Wat doe je als gamer? Ga je onverrichter zake huiswaarts, met het risico dat je je zoontje niet op tijd vindt en de origamikiller hem laat verdrinken, of schiet je de man toch dood, twee jonge meisjes vaderloos achterlatend?

Ik veronderstel dat sommige gamers op grond hiervan wel een geconstrueerd bewustzijn herkennen, dat met deze ethische gameplaykeuzes een (metareflectief) betekenisproces uitdrukt: via impliciet commentaar problematiseert het universele vragen uit de werkelijkheid. Die gamemechanismen zijn hier nauwelijks van de verhaal-aspecten te scheiden, omdat de motivering voor die keuzes vrijwel uitsluitend vanuit de narratie wordt gestimuleerd. Dat geldt welbeschouwd voor alle keuzes die je maakt in deze game. Het is een overwegend narratief gedreven game, waarbij de spelmechanismen vrijwel allemaal ten dienste staan, ondergeschikt zijn aan, en gemotiveerd worden door het verhaal.

Artistieke verbeelding door narratie in *Heavy Rain*

De wijze waarop de speler toegang krijgt tot de gedachten van gamepersonages maakt (gedeeltelijke) representatie van bewustzijn mogelijk. Volgens Dorrit Cohn illustreert een dergelijke voorstelling van bewustzijn een uniek potentieel van fictie (Cohn, 1999). In deze context is het interessant om te achterhalen of gamers gestimuleerd worden om betekenisprocessen te ervaren via een mogelijk ook met die intentie geconstrueerd game-bewustzijn. Dat we in staat zijn de gedachten van protagonist Ethan Mars te lezen zorgt er bijvoorbeeld voor dat we niet alleen zijn alledaagse beslommeringen meekrijgen, maar ook deelgenoot worden van zijn twijfel over en aan zichzelf. Die twijfel manifesteert zich steeds sterker nadat hij zijn zoontje is kwijtgeraakt en hij soms midden op straat bijkomt uit een black-out, met een origamifiguurtje in zijn hand. Het maakt invoelbaar hoe het is om niet meer honderd procent op je eigen handelingen, gedachten, emoties en drijfveren te kunnen vertrouwen. Vooral ook omdat je over niet meer informatie beschikt dan jouw alter ego in het spel. Als gamer ga je je afvragen of Ethan misschien zelf iets met de verdwijning van zijn zoontje heeft te maken.

Hoewel (het stimuleren van) identificatie met de protagonist een belangrijk kenmerk van entertainment is – in dit geval word je gegrepen door diens drama, je hebt met Ethan te doen – kunnen gamers door de eventuele twijfel aan diens psychische integriteit hier toch ook een gamebewustzijn vermoeden. Ze zouden er een betekenisproces in kunnen ervaren, waarin wordt uitgedrukt dat ook mensen met ogenschijnlijk goede bedoelingen tot handelingen in staat zijn die ze zelf niet kunnen verantwoorden. Of, analoog aan een perspectief dat ook *Bioshock* aan de orde stelt, dat de vrije wil wel eens een ondoorzichtig, door omstandigheden overschaduwd en overschat fenomeen zou kunnen zijn. Maar al nestelt die sluimerende twijfel zich nog zo sterk in het hoofd van de gamer, ik

moet ook hier vooronderstellen dat er weinig gamers zullen zijn die op grond daarvan een geconstrueerd gamebewustzijn ervaren. Ik neem aan dat die twijfel bij de meesten hoofdzakelijk de spanning zal doen toenemen, wat vooral de entertainmentervaring stimuleert en versterkt.

Vorderer, Bryant, Pieper en Weber (2006) wijzen er aan de hand van de emotionele dispositietheorie op dat het gedrag en de keuzes van personages bepalend zijn voor de intensiteit van onze betrokkenheid, en daarmee op de entertainmentervaring. We krijgen steeds meer te weten over het karakter en de morele geaardheid van personages door de aard van de keuzes die ze gedurende het verhaal maken. De aldus opgedane kennis is complementair aan wat we al weten naar aanleiding van expliciete gedachten die we mogelijk ook in de vertelling krijgen aangereikt (m.b.v. een voice-over die de gedachten representeert). De gamer kan daarbij qua ethische maatstaven meer of minder in lijn staan met een personage, hetgeen van invloed is op de aard van de betrokkenheid: wanneer de morele disposities met elkaar in overeenstemming zijn zal de gamer hopen op een positieve uitkomst voor een personage, zo niet dan heeft hij het liefst dat het slecht met hem afloopt. Als we die gedachte doortrekken naar *Heavy Rain* zouden veel spelers wel eens een ambivalente houding kunnen etaleren in hun betrokkenheid met protagonist Ethan Mars. Ik veronderstel dat Ethans twijfel gemakkelijk overslaat naar de gamer, die er enerzijds op gebrand is het zoontje van zijn alter ego te redden, maar zich anderzijds niet herkent in het gedrag en de keuzes die Ethan maakt. Natuurlijk ben je als gamer zelf in staat een aantal van die keuzes aan te sturen. Desondanks ben je vaak overgeleverd aan de deprimerende grafstemming en de nukken van Ethan, die bijvoorbeeld de hulpvaardige Madison Paige maar niet in vertrouwen durft te nemen, en die maar niet in staat is werkelijk contact te maken met zijn zoontje. Dat tweeslachtige gevoel over de protagonist maakt de spelervaring in *Heavy Rain* van een andere orde. De gamer voelt zich namelijk heen en weer geslingerd tussen empathie voor en aversie tegen de hoofdpersoon – hetgeen afwijkt van identificatieprocessen in de meeste andere, veel ondubbelzinniger gameverhalen. De conclusie van een professionele reviewer is in dat licht treffend: “It is entertaining *without* being ‘fun’” (Tan, 2010). Ik veronderstel dat een kleine groep gamers in die dubbelzinnigheid een gamebewustzijn zal herkennen, dat lijkt te verwijzen naar de mens als speelbal van zijn eigen emoties, zwaktes en krachten. Dat is misschien geen indringend of radicaal perspectief. Toch kan het gemakkelijk stimuleren tot metareflectie over hoe wij als mens in staat zijn adequaat te functioneren in een wereld die lang niet altijd even eerlijk jegens ons is, hoe moreel hoogstaand en van goede wil we ook proberen te zijn. Ongeacht welke interpretatie er ook op volgt, alleen al op grond van het ervaren van een gamebewustzijn mogen we hier het predicaat artistieke ervaring aan verbinden.

Betrouwbaarheid van vertelperspectief en mimesis

Ondanks de kennelijke oprechtheid van Ethans emoties hoeven de gedachten die wij kunnen waarnemen (hij lijkt zich sommige gebeurtenissen echt niet te herinneren) nog geen getrouwe afspiegeling te zijn van zijn volledige gedachtewereld. Deze game lijkt opzettelijk te willen spelen met die twijfel over ware motieven en denkbeelden; denk bijvoorbeeld aan de gedachten van privédetective Shelby die we gedurende het verhaal krijgen aangeboden. Dat hij uiteindelijk de origamikiller blijkt te zijn gaat dan ook compleet tegen onze verwachting en intuïtie in. Gedurende het hele spelverhaal valt namelijk uit geen enkele gedachte ook maar een suggestie in die richting af te leiden,

terwijl Scott Shelby in retrospectief heldere motieven voor zijn misdaden heeft. Bovendien zijn al zijn handelingen niet alleen doelbewust maar ook logisch en rationeel gemotiveerd (afgezien van de aanleiding van zijn misdaden, waarin sterk emotionele motieven een rol spelen). Hij wil immers van nabij aanschouwen en meebeleven hoever ouders gaan om hun kind te redden, en in zijn zelfgecreëerde positie van case-onderzoekende detective is hij daar op een onopvallende wijze toe in staat. Je kunt je nauwelijks voorstellen dat iemand die zo berekenend te werk gaat daar nooit gedachten over heeft. Het feit dat de game dergelijke onvermijdelijk aanwezige gedachten niet met de gamer deelt is cruciaal voor de onzekerheid en de spanning die het verhaal op deze manier weet op te bouwen, hetgeen de entertainmentervaring alleen maar versterkt. Dit onbetrouwbare of dubieuze vertelperspectief zou echter wel een reden kunnen zijn waarom sommige gamers zich bedrogen voelen, en de plot als ongeloofwaardig of slecht geconstrueerd wegzetten¹⁹.

Aan de andere kant ervaart de gamer via dat onbetrouwbare vertelperspectief mogelijk een geconstrueerd gamebewustzijn, dat ons een perspectief verschaft op de aard en werking van onze waarneming, ons representatiesysteem en onze verbeelding – analoog aan waar veel kunst aan refereert. Het confronteert de gamer niet alleen met de geconstrueerde aard van representaties, maar kan hem ook aansporen tot metareflectie over het intrinsiek manipulatieve karakter van dergelijke constructies. Hij wordt voor een moment met zijn neus op de essentie van mediale representaties gedrukt, die in de vorm van mediaproducties, verhalen, films, drama, krantenartikelen et cetera per definitie zodanig zijn geconstrueerd dat ze de beschouwer ‘bespelen’. In cognitieve en narratologische termen belemmert *Heavy Rain* hier opzettelijk en doeltreffend een adequate constructie van de mentale representatie van de geschiedenis, culminerend in de vraag hoe je dit toch over het hoofd hebt kunnen zien.

Die ‘misser’ is volstrekt begrijpelijk en aannemelijk: het hele verhaal lijkt erop gericht vooral veel sympathie, empathie en affiniteit met detective Scott Shelby te creëren bij de gamer. Dat kan bij sommigen leiden tot het besef dat dergelijke manipulaties bewust en noodzakelijk worden ingezet om een specifiek effect te creëren. In het verlengde daarvan realiseren gamers zich misschien dat een dergelijke beïnvloeding van houding, gedrag en attitude van mediagebruikers ook voor dubieuze doeleinden kan worden ingezet. Niettemin vooronderstel ik dat er slechts weinig gamers zijn die deze metabetekenis, deze kritische referentie aan de werkelijkheid zullen vatten, louter aan de hand van de selectieve wijze waarop we Shelby's gedachten krijgen aangeboden. De grootste groep gamers zal het opvatten als wezenlijk en noodzakelijk voor een spannende plotontwikkeling, en een kleiner deel zal het als een ongeoorloofd gebrek aan narratieve kwaliteit zien.

Verbeelding, emotie en mimesis

Heavy Rain is qua plot, mise-en-scène, grafische representatie, gebeurtenissen, handelingen en personages de meest realistische game van de drie tot nu toe behandelde. In semiotische termen kunnen we vaststellen dat *Heavy Rain* het minst inbreuk maakt op het realisme van de illusie, van de code en van de kennis (iconische, symbolische en indexicale representatie). Veel meer nog dan de twee andere games lijkt dit spel in alle opzichten een afspiegeling te zijn van onze eigen werkelijkheid. Ondanks dit hogere realiteitsgehalte veronderstel ik dat juist het gameverhaal van *Heavy Rain*, meer dan de andere – veel

¹⁹ Ik refereer in dit verband ook even aan het onbetrouwbaar vertelperspectief in *De Donkere kamer van Damokles* (Hermans, 2012).



Het broertje van Scott Shelby verdrinkt

fantasierijkere – gameverhalen, in staat is de verbeelding van gamers te stimuleren. Deze aanname doe ik onder meer op grond van enkele scènes die niet alleen buiten de hoofdplot vallen, maar die ook niet verder worden verklaard of gemotiveerd. Dergelijke onafgeronde verhaalfragmenten kunnen de gamer dan ook gemakkelijk met een ambivalent gevoel achterlaten. Het gaat dan om de scène met Madison Paige, waarin insluipers haar om onduidelijke redenen in haar appartement belagen, en de scène met de twee broertjes op de bouwplaats, waarbij een van de twee verdrinkt. Als gamer ben je automatisch geneigd te willen uitvinden waar die scènes precies naar verwijzen, hoe ze gerelateerd zijn aan de hoofdplot en hoe we er de verschillende personages en gebeurtenissen aan kunnen linken (ons cognitief systeem streeft nu eenmaal naar patroonherkenning, naar het in- of aanvullen van schemata, naar narratieve afronding). Ik veronderstel dat juist deze onafgerondheid ervoor zorgt dat gamers regelmatig uiteenlopende scenario's in hun hoofd afspelen, dat ze in hun verbeelding verbanden proberen te leggen, vooral om er achter te komen wie de moordenaar is en wat diens drijfveren zijn. Omdat het daarbij doorgaans louter om verbeelding naar binnen gaat, dus om oplossingen en antwoorden te vinden over de gamewereld, over het gameverhaal, zou ik dit type verbeelding niet snel als een vorm van artistieke mimesis willen opvatten.

Dat geldt in mijn optiek ook voor een ander narratief aspect, waarvan ik juist vermoed dat veel mensen het als een belangrijk kenmerk van de kunstervaring zullen karakteriseren. Ik veronderstel namelijk dat mensen die *Heavy Rain* onder de artistieke games rangschikken dat vooral doen op grond van de emotionele impact die de game heeft. Dat veel gamers zich emotioneel diep geraakt voelen door de intense identificatie en empathie met personages uit *Heavy Rain* lijkt geen twijfel te lijden, getuige reacties uit mijn eigen omgeving en de vele professionele reviews en gebruikersreviews op onder meer metacritic.com. Daarnaast is het niet alleen de reguliere gamer die ervan overtuigd lijkt dat het opwekken van heftige emoties een wezenskenmerk van de kunstervaring is. In de inleiding van dit hoofdstuk is al duidelijk geworden dat ook diverse experts die overtuiging

zijn toegedaan, of het nu wetenschappers, gamedesigners of critici betreft. Eerder al heb ik uitgelegd waarom die emotionele lading nu juist geen onderscheidend kenmerk van artistieke verbeelding is: ook diverse uitingen uit de entertainmentmedia zijn eenvoudig in staat dergelijke emoties teweeg te brengen. De alom onderkende en gewaardeerde emotionele aspecten zijn wat mij betreft dus vooral een bewijs dat *Heavy Rain* voor velen erg geslaagd is als entertainmentproduct.

5.5 Indie-games en artistieke verbeelding

In de inleiding van dit hoofdstuk kondigde ik al aan dat ik naast de behandelde entertainment games ook enkele games van *independent* ontwikkelaars meeneem in de analyse. Ik richt me dan speciaal op games die door de gamewereld ogenschijnlijk unaniem als art-game zijn erkend, namelijk *The Path* van Tale of Tales (Harvey & Samyn, 2009), en *Braid* van Jonathan Blow (Blow, 2008). Er zijn enkele aspecten die me daarbij in het licht van deze studie in het bijzonder interesseren. Belangrijkste doel van deze analyse is om hypothesen te formuleren met betrekking tot de verhaal- of spelaspecten die mogelijk stimuleren tot de verbeelding van een bewustzijn, tot de representatie van een betekenisproces. Daarnaast is het interessant om te kijken naar wat er in de media zoal over deze games is gezegd, waarbij ik vooral nieuwsgierig ben naar de beweegredenen om de bewuste games als art-game te kwalificeren. Die argumentaties leg ik dan ter vergelijking naast mijn eigen bevindingen, om de daaruit voortkomende hypothesen te kunnen toetsen in het empirisch onderzoek. Op grond van wat ik tot nu toe in professionele recensies en gebruikersreviews aantrof, veronderstel ik een sterke invloed en beïnvloeding van de media en de marketing op het oordeel van gamers over de artistieke aard van deze indie-games.

Artistieke verbeelding door narratie in *The Path*

De basisplot van *The Path* is minimaal. Die bestaat eruit dat je met vijf zussen in een appartement in de stad woont. Als een van de zes zusjes ga je dan met je mandje op bezoek bij je grootmoeder in het bos, die ziek en bedlegerig is (het is je snel duidelijk dat het verhaal is geïnspireerd op Roodkapje). Nadat je een van de zusjes hebt gekozen start stevast hetzelfde fragment, waarin je als het meisje (in derdepersoonsperspectief, dus op de rug gezien) op een weg door het bos loopt. Na een tijdje houdt het asfalt op, en begint het ongeplaveide pad. Je kunt er voor kiezen dit pad gewoon te volgen tot aan grootmoeders huis, maar je kunt ook het bos in gaan dat zich aan weerszijden van het pad bevindt.

De bijna willekeurige wijze waarop zich de gebeurtenissen dan kunnen ontploffen zouden we emergent storytelling kunnen noemen. Als je gewoon over het pad naar grootmoeders huis loopt maak je onderweg niets bijzonders mee. Wijk je er echter van af dan kom je van alles tegen, van ruïnes tot oude speeltuinen, van een grafheuvel tot een bloemenveldje met een vogelverschrikker tot een tentenkampje. Bij die ontmoetingen krijg je dan flash backs of herinneringen te zien aan deze plekken, objecten en personages. Dat afwijken van het pad zorgt er dus voor dat de speler niet alleen de plot zelf creëert en uitbreidt, maar ook de onderliggende geschiedenis meer of minder concreet en volledig kan reconstrueren. Ofschoon je verbeelding continu gestimuleerd wordt door de gebeurtenissen, ben je als speler nooit in staat je een sluitende interpretatie te vormen van de situaties, de voorvallen en het gedrag van de personages. De betekenis van die gebeurtenissen ligt nooit vast, is niet afgerond.



The Path: een van de zusjes in het bos

Wanneer je na je omzwervingen uiteindelijk ongeschonden (lees: niet door de zinnebeeldige wolf gegrepen) bij het huis van je grootmoeder aankomt, dan zul je ook daarbinnen nog diverse beproevingen ondergaan in je zoektocht naar oma. Elk verhaal-fragment wordt afgerond met het vinden van je oma, of doordat je om onduidelijke oorzaken het loodje legt (wat opnieuw symbool staat voor het gepakt worden door de wolf). Wat er precies gebeurt in dat slot blijft vaag, maar je krijgt via tekstfragmenten wel de resultaten van je zoektocht te zien. Het beeld gaat eerst op zwart, ten teken dat het level (of het hoofdstuk) voorbij is, waarna jouw resultaat in beeld komt: hoeveel voorwerpen heb je gevonden (... van de 9), heb je de wolf al dan niet ontmoet, heb je een bepaald niveau behaald (a, b, c ...?)? Er wordt je succes gewenst, en je kunt nu verder naar het volgende level (of volgende avontuur).

Niet alleen het onbepaalde, onafgeronde plot zal de verbeelding van de speler stimuleren (je probeert zelf de omissies in te vullen), ook de 'kunstzinnige' grafische uitdrukkingsvorm van het verhaal (schetsmatig en schimmig gestileerd, verre van fotorealistisch maar grofmazig en mysterieus) draagt daar vermoedelijk aan bij. Toch kan ik me voorstellen dat er ook gamers zijn die menen dat het nooit echt ergens over gaat, dat *The Path* met behulp van deze narratieve technieken vooral veel suggereert om het suggereren. Met alle vervreemdende, ambivalente en onbestemde gebeurtenissen en geëvoceerde herinneringsbeelden lijkt het gameverhaal eerder een ode aan de verbeelding dan dat het daadwerkelijk naar concrete verschijnselen in de werkelijkheid verwijst.

Niettemin zijn er wel degelijk symbolische referenties te ontdekken in de diverse gebeurtenissen en handelingen van de antagonisten. Die kunnen echter gemakkelijk worden opgevat als clichématige verwijzingen naar universele gevaren en angsten van kinderen én volwassenen, gerelateerd aan geweld, moord en verkrachting. In het *Path*-verhaal komt dat bijvoorbeeld tot uiting in de scène met de man (de wolf) waarmee je in de speeltuin een praatje maakt, waarna je slap en verregend wakker wordt voor het tuinhek van

grootmoeders huis. Iedereen mag zelf gissen wat er gebeurd is, maar het ligt voor de hand hierin de metafoor uit het oorspronkelijke sprookjesverhaal te herkennen. De schranspartij van de wolf zou dan kunnen verwijzen naar verkrachting of het wegnemen van Roodkapjes jeugdige onschuld.

De eerder genoemde Shamus Young (2009) meent dat deze game in staat is iets bijzonders bij ons teweeg te brengen, door ons aspecten van het leven te tonen die doorgaans buiten beeld blijven. Hij doelt daarbij op het opwekken van ongrijpbare angsten en het ons opnieuw laten invoelen wat het is om kind te zijn. Dit noopt hem ertoe een stap verder te gaan dan de welgestelde vraag of games kunst kunnen zijn, door zich hardop af te vragen of kunst misschien ook de vorm van een game kan aannemen. Hij kan zich niet voorstellen dat het verhaal louter om verkrachting van de zusjes zou gaan: er is eerder sprake van een reeks complexe ideeën die de gebeurtenissen uit het oorspronkelijke verhaal als een metafoor voor iets anders gebruiken. De raadselachtige ambiguïteit moet volgens hem wel leiden tot een enorme diversiteit aan oplossingen en interpretaties, die alle voor de hand liggende clichébetekenissen verre overstijgen.

Game designer Christopher Enderle (2011) lijkt daar in zijn blog op gamasutra.com mee in te stemmen, hoewel hij de notie kunst niet in de mond neemt. Niettemin roemt hij de originaliteit van het richtingloze gameverhaal van *The Path*, hetgeen je min of meer in staat stelt, of zelfs dwingt een intieme band met je personage te ontwikkelen, en daar een deel van jezelf in te gaan zien. De reis die je op die manier maakt gaat niet om het ontdekken van de buitenwereld, maar zou je vooral doen realiseren wat er verscholen ligt in je eigen innerlijke universum. Er valt nauwelijks te ontkennen dat beide auteurs hier refereren aan betekenisprocessen en metareflectie, aangezwengeld door het ervaren van een geconstrueerd bewustzijn (hoewel ze dat zelf vermoedelijk niet zo zouden noemen).

Op een abstracter macro-niveau kan (de aard van) de narratie bovendien worden opgevat als een metareflexief commentaar op het gebrek aan verbeelding in onze eigen werkelijkheid, of in andere games. Ook hierin is een geconstrueerd bewustzijn te ontwaren, dat via een betekenisproces iets over het leven of de wereld lijkt uit te drukken. Dat is volgens de in deze studie gehanteerde opvattingen een vorm van artistieke verbeelding. Toch durf ik wel te veronderstellen dat de meeste gamers zich beperken tot verbeelding naar binnen, waarbij het voornamelijk gaat om een mentale invuloefening van de ontbrekende en gesuggereerde verhaalfragmenten. Dat kan een bevredigende entertainmentervaring opleveren, maar vanwege de onbepaaldheid en het open verhaal-karakter kan het evengoed immersieverstorend werken. Daar verbind ik de hypothese aan dat gamers met een uitgesproken voorkeur voor mainstream entertainment games met een vastomlijnd, lineair plot en een conventionele verhaalstructuur hier te weinig narratieve richting en houvast ervaren. Jim Sterling (2010) van Destructoid.com zou in dat licht wel eens de mening van veel gamers kunnen vertegenwoordigen als hij in zijn review *The Path* neersabelt als pretentieuze zonder plezierig of zelfs maar interessant te zijn. Hij vraagt zich oprecht bezorgd en sarcastisch af waarom indie-games zich altijd per se moeten gedragen als indie-games? Het zou allemaal best betekenisvol kunnen zijn, maar in zijn ogen zijn de zelfgenoegzame makers erin geslaagd om met vaagheid, incoherentie en intellectuele pretenties alle fun uit de game te halen, louter om iets 'artistiekerigs' te produceren.

Artistieke verbeelding door spel in *The Path*

The Path vereist geen enkele bijzondere behendigheid, zoals heel alert op het juiste moment op de juiste knop drukken. De besturing is eenvoudig: de speler bedient de pijltjestoetsen om te manoeuvreren en de spatiebalk om de inventaris op te roepen. Interacteren met objecten gebeurt op grond van nabijheid, dus door ergens dichtbij te gaan staan zet je iets in beweging. Het belangrijkste doel van de game lijkt aanvankelijk het bezoeken van je grootmoeder, hoewel je na een level gaat vermoeden dat dit een schijndoel is. In feite hangt de aard van de gameplay volledig af van wat de speler gaat doen, welke route hij kiest, en of hij al dan niet in interactie gaat met objecten en personages die hij op zijn zwerftocht tegenkomt. De speler is tot niets verplicht, alle handelingen doe je op vrijwillige basis.

Omdat een concreet einddoel ontbreekt – vaak gezien als motiverend spelmechanisme – moeten we aannemen dat andere gameplay-aspecten verantwoordelijk zijn voor de motivatie. Het is niet ondenkbaar dat je als speler geacht wordt je eigen doelen te verzinnen tijdens dat vrije spel. Je zwerft rond door de bossen, verzamelt objecten en bloemen die automatisch terechtkomen in je inventaris, die je op elk gewenst moment kunt openen om de inhoud te inspecteren. Het gamemechanisme verzamelen kan voor sommige (typen) gamers een gameplaydoel zijn. Daarnaast komt de gamer regelmatig voor bepaalde keuzes te staan, zij het dat die nogal onbestemd en weinig concreet zijn. Door het bos zwerfend kun je ervoor kiezen ongeveer de richting van grootmoeders huis aan te houden, maar je kunt dat ook helemaal loslaten, en maar zien waar je terechtkomt. In zo'n zwerftocht heb je ook steeds de keus om al dan niet in de richting van een opvallend object, omgeving, situatie of personage te gaan. Zeker gezien de doorgaans nogal eentonige natuur in het doorgaans verlaten bos lijkt het spel de gamer te willen verleiden juist naar dergelijke afwijkende situaties te manoeuvreren, en er zelfs actief naar op zoek te gaan. Al met al is het niet ondenkbaar dat een wezenlijk doel van de game – zoals gezegd een kernmechanisme – wordt gevormd door het uitzoeken van wat nu precies het doel van deze game is.

Het is bij deze game (en ook bij *Braid*) zinvol om te onderzoeken in hoeverre gamers zijn beïnvloed door de makers en de media over het kunstzinnige karakter van deze game. *The Path* wordt door de designers (die opereren onder de bedrijfsnaam Tale of Tales) op hun website zelf aangekondigd als horrorgame, geïnspireerd op oudere versies van Roodkapje, die ze in een hedendaags jasje staken. De game biedt volgens de makers een atmosferische ervaring van exploratie, ontdekking en introspectie via een unieke vorm van gameplay, die speciaal ontworpen is om diep ondergedompeld te raken in de donkere thema's. Ze voegen daaraan toe dat het grootste gedeelte van het verhaal afhangt van de actieve verbeelding van de gamer. De makers presenteren zich daarbij bovendien expliciet als kunstenaars, en geven aan dat hun werk regelmatig wordt vertoond op nieuwe mediakunst- en game-exposities. Dergelijke voorkennis heeft naar ik aanneem een niet te miskennen invloed op de verwachting en de uiteindelijke gameplayervaring van gamers. En daarmee ook op hun oordeel over het entertainmentgehalte dan wel het artistieke gehalte van *The Path*.



Braid

Globale beschrijving *Braid*

Braid is een *side-scrolling* 2D platformgame met puzzelelementen, bedacht door onafhankelijk ontwikkelaar Jonathan Blow. De gameplay bestaat eruit dat je van platform naar platform springt en klimt, obstakels omzeilt en problemen oplost (uitpuzzelt) om letterlijk legpuzzels te kunnen leggen met de puzzelstukken die je in elk level vrijspeelt. Het lijkt er in eerste instantie op dat die afgeronde legpuzzels gezamenlijk een hint vormen waarmee je uiteindelijk het raadsel oplost om je doel te bereiken. Later kom je er achter dat je per volgespeelde puzzel steeds een stukje construeert van de ladder die benodigd is om naar een zolderkamer te komen. Die zolder herbergt vermoedelijk de oplossing van het spelverhaal.

Je speelt Tim, die zijn vriendin, een prinses is kwijtgeraakt: ze is schijnbaar ontvoerd door een duivels monster. De plot start in een huis, waarin je in een van de vele kamers door een deur stapt, waarna je in een nieuwe omgeving belandt. Je moet een volgend level wel eerst hebben vrijgespeeld om toegang te krijgen. Na elke deur, aan het begin van elke nieuwe wereld, ben je in de gelegenheid enkele teksten te lezen uit de boeken die op katheders liggen uitgestald. Deze teksten geven informatie over Tim's achtergrond, waarbij diverse levenswijsheden en filosofische bespiegelingen voorbij komen. In narratologische termen stellen die boeken je stukje bij beetje in staat de huidige situatie en de geschiedenis te (re)construeren. Elke wereld heeft een speciale naam, die gerelateerd is aan het verhaal en de daarin aangehaalde thematiek. Daarbij lijken gameplay en game-mechanismen ingenieus verbonden met die verschillende thema's: *Time & Forgiveness*, *Time & Mystery*, *Time & Place*, *Time & Decision* en *Hesitance*.

Qua vorm en structuur van de spelomgeving – de ruimte, in termen van Schell (2008) – wijkt *Braid* nauwelijks af van de bekendere 2D platformgames als Donkey Kong, Super Mario, Prince of Persia en Little Big Planet. Het uiterlijk van de verschillende

werelden, platforms en achtergronden onderscheidt zich daar echter van door een meer opmerkelijke vormgeving. We zien een decor van bossen, bosschages en velden in een wat uitgelopen en vervaagde aquarelstijl die refereert aan de romantische schilderkunst. Mijn eerste hypothese betreft dan ook deze afwijkende esthetiek, waarvan ik veronderstel dat veel gamers het als belangrijkste reden aanwijzen om *Braid* een kunstgame te noemen.

Artistieke verbeelding door narratie in *Braid*

Kern van het verhaal (en motivatie van de protagonist en de gamer) is dat Tim spijt heeft van de onherroepelijke dingen die hij tegen zijn vriendin heeft gezegd, of van dingen die hij haar heeft aangedaan, en die haar kennelijk hebben gekwetst. Tim was daarom graag in staat geweest de tijd terug te draaien. De gamemechanismen van *Braid* lijken in te spelen op die wens, want je bent namelijk in staat om een mislukte gameplayhandeling terug te spoelen. Als je wordt geraakt door een van de *non player characters* (een soort egeltjes op grote voeten) val je dood neer. Hoe langer je vervolgens het vierkantje op de PS3-controller indrukt, hoe verder je teruggaat in de tijd. Je kunt dus terugkeren naar een willekeurig moment voordat het fout ging (zelfs tot helemaal aan het begin van het level), zodat je nu wel adequaat kunt reageren en in staat bent de juiste keuzes te maken en de juiste acties uit te voeren.

Het uitdrukingsvlak (discours) van het verhaal is met beperkte middelen ingevuld: je komt tijdens de gameplay geen handelende of sprekende personages tegen; met uitzondering van het draakje dat regelmatig aangeeft dat de prinses ook niet in het kasteel is. Verder is er geen dialoog en heb je geen toegang tot de gedachten van personages. Er vinden nagenoeg geen narratieve handelingen en gebeurtenissen plaats die gerelateerd zijn aan het verhaal uit de boekteksten aan het begin van elke wereld (die samen de onderliggende geschiedenis vormen). Deze verhaalfragmenten zijn doorgaans in algemene termen geformuleerd, uitgedrukt door een alwetende verteller, die ook toegang heeft tot Tim's gedachten. Hieraan verbind ik de hypothese dat veel gamers deze teksten als belemmerend voor een onderhoudende gameplay ervaren, terwijl in mijn opvatting juist daarin een geconstrueerd bewustzijn is te herkennen. In diezelfde lijn neem ik aan dat veel gamers die lange teksten ervaren als losgezongen van de gameplay, als iets dat eigenlijk niet bij de game hoort. Het doorbreekt de conventie van de traditionele gameplay, waarin doorgaans korte tekstjes als aanwijzing worden ingezet, terwijl langere teksten meestal in monologen of dialogen worden uitgesproken door personages.

Hoewel ik aanneem dat relatief weinig mensen een bewustzijn zullen ervaren in *Braid*, veronderstel ik dat velen instemmen met de door reviewers gecreëerde verwachting rond deze game. Ik refereer daartoe opnieuw aan wat Christoph Klimmt (2006) in dit verband het prospectief-anticiperend element noemt, hetgeen een belangrijke rol speelt bij de keuze om voor een bepaalde game te kiezen: gamers proberen van te voren in te schatten of een bepaalde gameplayervaring de gewenste emotionele en cognitieve effecten teweeg zal brengen. Op grond daarvan verwacht ik dat gamers die onbekend zijn met deze game het een redelijk onderhoudend en mooi vormgegeven platformspel vinden. Maar vermoedelijk geven diezelfde gamers af op de interrumperende teksten (waar je trouwens straffeloos aan voorbij kunt gaan), omdat een gestaag tempo en ritme dergelijke games nu juist vaart en spelplezier verschaffen. De gamers die de game en zijn reputatie wel kennen, zullen in mijn ogen gemakkelijk meegaan in de breed gedeelde overtuiging dat *Braid* een

kunstgame is. Voor hun argumentatie zal een groot deel van deze gamers zich beroepen op de visueel-esthetische kwaliteiten. Een ander deel zal daartoe refereren aan de gesuggererde filosofische contemplatie waartoe de game, en dan vooral de omvangrijke, niet game-idiomatische teksten lijken op te roepen.

Ik ben benieuwd tot welk type verbeelding – van de handeling of van bewustzijn – deze game vooral weet te stimuleren. *Braid* maakt niet alleen nadrukkelijk gebruik van symboliek en suggestie, en stuurt aan op persoonlijke invulling van het verhaal en de onderliggende geschiedenis, maar vraagt bovendien om intensieve actie. Zijn er gamers die de symbolische verwijzingen herkennen, en op grond daarvan in hun verbeelding proberen het verhaal zelf in te vullen, om er mogelijk ook een geconstrueerd bewustzijn in te herkennen? Of laten de meesten het verhaal links liggen, om zich zo snel mogelijk in de gameplay te verliezen? Oftewel, krijgt bij velen de verbeelding van de handeling de overhand?

Hoewel het niet mijn opzet is betekenis aan de gameverhalen te verlenen, zal ik daar ter illustratie van een bepaalde gedachte over *Braid* toch een poging toe wagen. Afgaand op de professionele kritieken en gebruikersreviews zijn er weinig gamers die deze interpretatie volgen, hoewel die in mijn optiek tamelijk plausibel is. In mijn persoonlijke uitleg staat de verloren prinses symbool voor Tim's jeugd. Het is een allegorie die verbeeldt wat hij is kwijtgeraakt sinds hij volwassen is geworden (jeugdige onschuld?), maar waar hij altijd heimwee naar heeft gehad. Hoewel de tekst in spelwereld nummer vier vrijwel geen andere conclusie toelaat, is de exacte aard en richting van de interpretatie niet eens beslissend voor de aannahme die ik hieraan verbind. Als je tot deze of welke andere conclusie dan ook komt, en je ervaart op grond van die verrassende en ambivalente symboliek in het verhaal een geconstrueerd bewustzijn, dan spreken we op grond van alleen die ervaring al van artistieke mimesis. Wat ik hier echter wil benadrukken is dat die ervaring volstrekt niet aan de game of de gameplay is toe te schrijven. Het doet zich dan wel deels voor in (en nauwelijks tijdens) het spel, maar je kunt tot exact dezelfde conclusie komen door alleen de teksten te lezen (en het spel niet te spelen). Weliswaar is de thematiek van het verhaal – schuld, spijt, boete, vergiffenis, ongedaan maken, herroepen, terugdraaien – in de gameplay verwerkt middels het terugdraaien van de tijd, maar de nuances uit het verhaal zijn vrijwel niet terug te vinden in de gamemechanismen.

Met andere woorden, de meerduidige en allegorische narratie wordt onvoldoende weerspiegeld in de gameplay, die elke keer weer een nieuwe strategie vereist om de puzzelstukken te bemachtigen. Zo gaat in spelwereld nummer vier de tijd vooruit als je naar rechts loopt en weer achteruit als je naar links loopt. Er is daarin vrijwel geen verband te leggen met het narratieve gedeelte dat bij die wereld hoort. Eigenlijk ben je gedurende de echte gameplay voortdurend bezig met het bedenken van strategieën en tactieken om de problemen uit het actuele level op te lossen. Ik veronderstel dan ook dat bij de meeste gamers het verhaal volledig naar de achtergrond verdwijnt tijdens het spelen. De gamemechanismen zijn dusdanig geconstrueerd dat de meeste spelers zich voortdurend in een staat van tactische immersie bevinden. De gameplay zal daarnaast nauwelijks aanleiding geven tot verbeelding van bewustzijn, of stimuleren tot (meta)reflectie over de wereld om ons heen. Ik ben wel benieuwd of mensen de gameplay op een andere manier beleven als ze het verhaal kennen, en of ze bijvoorbeeld een sterkere, vanuit de narratie aangedreven motivatie voelen.

Artistieke verbeelding door spel in Braid

Elke wereld stelt je voor enigszins vergelijkbare, maar soms ook geheel andere typen uitdagingen. Regelmatig terugkerend element is daarin dat je een of meer sleutels te pakken moet zien te krijgen, waarmee je vervolgens luiken en obstakels ontsluit om bij een van de puzzelstukjes te komen. Gaandeweg kom je erachter dat er in elke wereld op een iets andere manier wordt omgegaan met de tijd en vooral met het terugdraaien daarvan. Aanvankelijk (wereld twee, de openingswereld) werkt het mechanisme heel eenduidig: je drukt op het vierkantje en je kunt iets versneld of veel sneller (tot acht keer versneld) in de tijd teruggaan. In de volgende wereld (drie, Time and Mystery) blijken objecten met een groene gloed niet te beïnvloeden met tijdmanipulatie. Je kunt daardoor bijvoorbeeld een schakelaar blijvend omzetten om een nu nog onbereikbaar luik of hek te openen. Daarna moet je verplicht terug in de tijd, omdat dit de enige mogelijkheid blijkt om bij dat in de toekomst opengezette hek te komen, en kun je de sleutel of het puzzelstuk achter dat hek oppakken. In wereld vier (Time and Place) beïnvloedt jouw positie en je looprichting de tijd: loop je naar rechts, dan gaat de tijd vooruit, loop je naar links, gaat hij achteruit. Het zal duidelijk zijn dat elk van die mechanismen een nieuwe strategie vereist om het level op te lossen, om alle sleutels en puzzelstukjes te bemachtigen.

In het theoretisch kader geef ik al aan dat gamers doorgaans streven naar een optimale uitdaging. En die ligt ongeveer op een niveau waarop iemand het sterkste gevoel van competentie ervaart: de uitdaging is niet te gemakkelijk, en zit net tegen de bovengrens van te moeilijk aan. Nu raakte ik bij het spelen van *Braid* regelmatig gefrustreerd omdat ik geen enkele manier meer wist te bedenken om benodigde sleutels of puzzelstukken te bemachtigen. Je kunt dan vaak nog wel uitwijken naar een andere wereld, maar ook daar loop je wel weer tegen de grens aan van wat je zonder hulp van buitenaf nog voor elkaar krijgt. De bijzonder ingenieuze gameplay lijkt in eerste instantie perfect toegesneden op het verhaal dat we uit de boeken meekrijgen (als je die leest tenminste), met steeds weer afwijkende manieren om terug in de tijd te gaan. Niettemin veronderstel ik dat de soms tamelijk complexe problemen en hindernissen voor veel mensen een te zware kluit is. Zij zullen (net als ik) tijdens de ingewikkelde probleemoplossing en de daarbij vereiste tactische immersie vermoedelijk al lang geen verband meer zien met de plot, laat staan dat ze een connectie leggen met het terugkeren in de tijd en de filosofische en morele implicaties die dit wellicht kan hebben. Je bent compleet ondergedompeld in een mentaal proces, in beslag genomen door het bedenken van een oplossing, waarbij je louter bezig bent om de dan geldende manier van terugkeren in de tijd in te zetten om een puzzelstuk te bemachtigen. Je bent dan in feite al niet meer bewust bezig met het concept tijd, het omdraaien daarvan en de relatie met vergiffenis en vergeving, maar met het vinden van een adequate strategie die jou dat puzzelstuk bezorgt. Als je tenminste al niet uit wanhoop je toevlucht hebt genomen tot een video-walkthrough op Youtube. De daarbij gevormde stemming en speelhouding staan elke mentale connectie tussen de spelmechanismen en het verhaal danig in de weg, laat staan dat ze eventuele metareflectie daarop stimuleren. Mijn concluderende vooronderstelling hierin is dan ook dat de bij vlagen erg complexe gameplay het ervaren van een geconstrueerd bewustzijn en een betekenisproces voor de meeste gamers vrijwel onmogelijk maakt. Veel gamers zullen *Braids* expliciet artistieke aspiraties vooral herkennen in zijn esthetische uitdrukking, en niet in de ingenieuze verbinding tussen het allegorische verhaal en de met tijd spelende spelmechanismen.

In de analyse van deze twee indie-games heb ik enkele hypothesen geformuleerd met betrekking tot de typen verbeelding waartoe spel- en verhaal stimuleren, en welke elementen daaruit de verbeelding van de handeling mogelijk belemmeren of stimuleren. Een meer generieke hypothese is wel dat de aspecten die in mijn optiek mogelijk tot een artistieke ervaring leiden niet snel door reguliere gamers worden herkend – onder meer op grond van inconsistenties, frustrerende ongerichtheid of discrepanties tussen spel en verhaal. Maar misschien kan het open, onafgeronde karakter van *The Path* bij sommige gamers juist wel leiden tot zelfreflectie. Daarnaast veronderstel ik dat de meeste gamers de vormgeving van deze games als belangrijkste kenmerk aanwijzen om het een kunstgame te noemen. Ook voor deze indie-games geldt ten slotte – net als bij de mainstream games – de overkoepelende hypothese waarmee ik veronderstel dat professionele gamers beroepshalve sterker dan reguliere spelers geneigd zijn tot de verbeelding van een bewustzijn en reflectie op onze eigen wereld.

Samenvattend

In dit hoofdstuk heb ik de laatste subvraag van vraag A2 (analyse) beantwoord, door via analyse tot een aantal hypothesen te komen. Met deze hypothesen doe ik toetsbare uitspraken over hoe en in welke mate gameverhalen en/of spelelementen aanzetten tot de verbeelding van bewustzijn, en dus tot artistieke verbeelding. Ik startte met een beschrijving van het ‘games-zijn-(geen)-kunst’ debat, en concludeerde dat de kenmerken op grond waarvan games als kunst worden gekarakteriseerd onvoldoende onderscheidend zijn. Het onderscheid dat ik maak tussen de verbeelding van de handeling en de verbeelding van een bewustzijn acht ik doelmatiger. Ik formuleerde hier ook een gameoverstijgende hypothese, waarin ik veronderstel dat gamers de vormgeving van een game verhoudingsgewijs vaker dan andere kenmerken aanvoeren als argument om een game kunst te noemen. In combinatie met de hypothesen uit de vorige hoofdstukken ben ik adequaat toegerust om de belangrijkste hypothesen te toetsen in het empirisch onderzoek, dat ik in het volgende hoofdstuk beschrijf.



6. EMPIRISCH ONDERZOEK

6.1 Inleiding

In dit hoofdstuk beschrijf ik de opzet, uitvoering en resultaten van het empirisch onderzoek, waarin ik de eerder geformuleerde hypothesen wil toetsen. Aan het eind van dit hoofdstuk zal ik deelvraag B hebben beantwoord:

Welke inzichten met betrekking tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie in videogames biedt een empirisch onderzoek naar de praktijk van gamers?

Mijn empirisch onderzoek is ingegeven door het streven een eerste indruk te bieden van betekenisgeving door gamers. Ik had daarbij geen uitputtende kwantitatieve studie voor ogen, maar veeleer een exploratief onderzoek, met vooral ook een kwalitatieve, inhoudelijke insteek. Hoewel ik als middel een online enquête heb ingezet – een middel dat als betrouwbare kwantitatieve methode geldt in de gedragswetenschappen – zijn mijn enquêtevragen voor een belangrijk deel kwalitatief van aard. Ik bestudeer vooral meningen, opvattingen, semiotische processen, artistieke verbeelding en interpretaties, kortom: cultureel gedrag bij het gamen, en daartoe lenen kwalitatieve methoden zich beter. Toch was het noodzakelijk om een kwantitatieve methodiek te gebruiken, waarmee data is te verzamelen die voor een deel ook via statistische analyse tot bruikbare resultaten leiden. Om een voorbeeld te geven: een van de hypothesen betreft een specifieke game-gebeurtenis, waarvan ik vooronderstel dat die de verbeelding van een betekenisproces zou kunnen stimuleren. De aard van die verbeelding is louter in kwalitatieve termen uit te drukken (en niet in cijfers). Om te toetsen of deze vorm van verbeelding zich vaker voordoet bij professionals dan bij reguliere gamers is een cijfermatige methode vereist (en dus kwantitatief van aard en statistisch te verwerken).

Ten behoeve van de representativiteit mikte ik op een zo groot mogelijke hoeveelheid respondenten, terwijl ik daarnaast toch ook veel persoonlijke meningen, inzichten, opvattingen en interpretaties wilde bevragen. Het is dan ook een bewuste keuze geweest om een combinatie van kwantitatieve en kwalitatieve dataverzameling in te zetten. Ik heb een uitgebreide online enquête geconstrueerd, en vervolgens opengesteld tussen 15 september en 1 november 2012. De totale (bruikbare) steekproef bestaat uit 206 respondenten¹, die ik via een aantal Nederlandse gamereview-websites heb gerekruteerd (zie bijlage B voor een overzicht). Daarmee is het een niet-stochastische, zelfselecterende steekproef². Het steekproefkader (de volledige lijst met alle cases uit de populatie waaruit de steekproef wordt getrokken) is daarmee niet gelijk aan de volledige populatie gamers in Nederland, met als gevolg dat ik op grond van de resultaten geen uitspraken kan doen over die totale populatie. Vanwege het verkennende, kwalitatieve karakter van mijn studie is dat in mijn ogen ook niet problematisch. Ik ben me ervan bewust dat een steekproef van 206 bruikbare respondenten op het eerste gezicht een lage respons lijkt. De mate waarin de verschillende gamertypen, rollen en opleidingstypen en -niveaus tamelijk evenredig blijken te zijn vertegenwoordigd is in dit geval belangrijker voor de representativiteit en de bruikbaarheid dan de absolute steekproefomvang en de methode van steekproeftrekking. Bij een populatie van 10.000 *Bioshock* gamers zou de steekproef $N = 350$ moeten bedragen om op grond van onderzoek met een betrouwbaarheidsniveau van 95% statistische conclusies te kunnen trekken over de gehele populatie. Bij een populatie van 100.000 moet $N = 383$ zijn om met datzelfde betrouwbaarheidsniveau statistische uitspraken over de gehele populatie te kunnen doen (Saunders, Lewis, Thornhill, Verckens, & Booij, 2011). Het bleek een vrijwel onmogelijke opgave om dergelijke aantallen specifieke gamers te vinden én te mobiliseren ten behoeve van deze studie.

De totale groep respondenten vulde eerst het generieke deel van de vragenlijst in, waarna de groep zich uitsplitste naar de verschillende gamespecifieke vragenlijsten in de volgende verhouding; *Bioshock*: $N=101$, *Fable II* $N=55$, *Heavy Rain*: $N=52$, *Braid*: $N=19$, *The Path*: $N=4$ ³. Dat geeft een totaal van $N=231$, wat te verklaren is met het feit dat een aantal gamers meerdere gamespecifieke vragenlijsten heeft ingevuld⁴. Alle gegevens zijn uiteindelijk ingelezen in SPSS, waarmee statistische analyses zijn uitgevoerd.

Bij de data-analyse werd duidelijk dat de aard van de vraagstelling het structureel onmogelijk maakt hypothesen te toetsen die een correlatie veronderstellen tussen gameplay-ervaring en opleidingstype. In dergelijke hypothesen relateerde ik de variabele alfa- of bètatype bijvoorbeeld aan de mate waarin iemand geneigd is te reflecteren op de handeling, respectievelijk een grotere voorkeur voor interactie vertoont. De meer diffuse resultaten als gevolg van het onverwacht grote aandeel gamma-respondenten

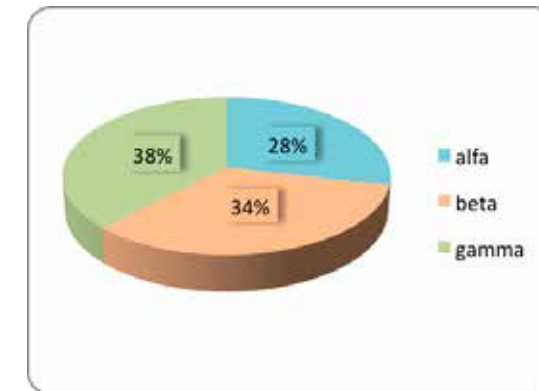
¹ Aanvankelijk hebben 229 respondenten de vragenlijst ingevuld, maar een deel daarvan bleek onbruikbaar. Dat kwam onder meer omdat de desbetreffende personen geen van de behandelde games hadden gespeeld, en/of alleen deelnamen om kans te maken op de *incentive*, een gameconsole naar keuze. Ook waren er respondenten die op elke vraag hetzelfde antwoord gaven, kennelijk om er maar snel af te zijn.

² Idealiter berust een steekproef volledig op toeval, en gebruik je een stochastische (representatieve), aselechte steekproeftrekking in een vooraf bepaalde steekproefomvang (Saunders, Lewis, Thornhill, Verckens, & Booij, 2011). De in deze studie gebruikte steekproeftrekking is een niet-stochastische, zelfselecterende, waarbij de steekproefomvang N pas bij beëindiging van de enquête termijn bekend was.

³ De respons op indie-game *the Path* is zo laag dat er geen representatieve en relevante statistische conclusies aan kunnen worden verbonden. De kwalitatieve respons acht ik wel bruikbaar.

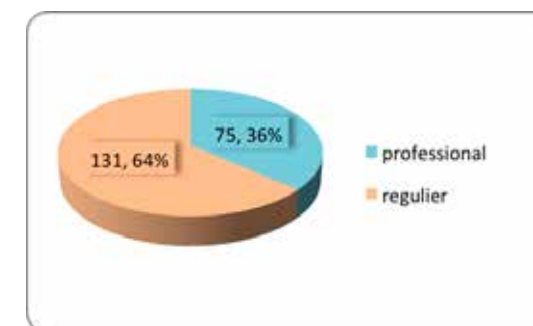
⁴ De vragenlijst is in pdf-formaat te vinden op http://jeffolk.home.xs4all.nl/Vragenlijst/Enquete_Games.pdf

Grafiek 6.1a Respondenten per opleidingstype



leiden daarom tot minder uitgesproken verschillen en tegenstellingen dan op grond van de eerder geformuleerde hypothesen noodzakelijk zou zijn (omdat daarin vooral de tegenstelling tussen de variabelen alfa en bèta werd benadrukt). Daardoor ben ik niet in staat adequaat te toetsen of de nulhypothese verworpen kan worden, oftewel of er daadwerkelijk significante verschillen bestaan tussen alfa- en bètamensen in de mate waarin ze geneigd zijn tot reflectie of in hun meer of minder sterke behoefte aan interactie. Daarbij moet worden opgemerkt dat de gamma-groep is samengesteld uit respondenten die soms meer alfagericht, en soms meer bètagericht zijn. Er zitten onder meer mensen tussen met een opleiding gamedesign aan een economische faculteit, waarvan sommigen de ontwikkelkant (meer programmeren met een technische bèta-inslag) en anderen de concept en designkant hebben gevolgd (meer creatief, met artwork en storytelling, dus meer alfa). De driedeling die op grond hiervan is ontstaan (alfa, bèta, gamma) zorgt ervoor dat er minder scherpe tegenstellingen en verschillen worden gemeten dan met louter het onderscheid tussen alfa en bèta mogelijk zou zijn geweest. Zoals in de taartpunt-grafiek (6.1a) is te zien zijn de groepen alfa, bèta en gamma-respondenten tamelijk evenredig verdeeld over de totale steekproef, dus elke groep vormt ongeveer een derde van het totaal. De verhouding professionals en reguliere gamers is 75 tegen 131 (grafiek 6.1b).

Grafiek 6.1b Verhouding professionele & reguliere gamers



Omdat ik in de analyses geen hypothesen heb geformuleerd met opleidingsniveau als variabele is ook dit aspect niet meegenomen in dit hoofdstuk. Wel heb ik enkele statistische toetsen uitgevoerd om te controleren of er wellicht toch significante verbanden bestaan tussen opleidingsniveau en neiging tot reflectie over de eigen wereld. Dat bleek niet het geval. Voor de transparantie geef ik wel enkele globale cijfers over deelname en spreiding qua opleidingsniveau. Respondenten die een middelbare schoolopleiding volgen of dit als hoogst genoten opleiding noteerden zijn met 17,5% het laagst vertegenwoordigd, gevolgd door gamers die wetenschappelijk onderwijs volgen of hebben genoten, met ruim 23%. Het sterkst vertegenwoordigd zijn respondenten met middelbaar en hoger beroeps-onderwijs als huidige of hoogst genoten opleiding, met bijna 60%.

Een ander type hypothese laat ik grotendeels buiten beschouwing, namelijk die rond spel- en verhaalaspecten die de entertainmentervaring mogelijk stimuleren of belemmeren. Die kunnen interessante kennis opleveren, maar ze zijn voor deze studie van een tweede orde: primair doel is hier het identificeren en conceptualiseren van betekenisgeving en (artistieke) verbeelding⁵. Deze doelgerichte selectie heeft geleid tot de volgende lijst met onderwerpen en te toetsen hypothesen.

In het generieke deel:

- *Inventarisatie van gamegenres die (het sterkst) aanzetten tot nadenken over speltactiek/strategie (verbeelding van de handeling, de game als wereld).*
- *Inventarisatie van gamegenres die (het sterkst) aanzetten tot nadenken over de wereld om ons heen (verbeelding van cultuur, de game als teken).*

In het gamespecifieke deel:

- *Bij alle onderdelen toets ik de overkoepelende hypothese die veronderstelt dat er een verschil bestaat tussen reguliere en professionele respondenten in hun geneigdheid tot verbeelding van de handeling en verbeelding van bewustzijn.*
- *Toetsing van hypothese die een verband veronderstelt tussen genrevoorkeuren en de geneigdheid tot het herkennen van procedurele retoriek.*
- *Inventarisatie van de mate waarin gameplay en spelmechanismen aanzetten tot in-game reflectie (nadenken over speltactiek en strategie).*
- *Inventarisatie van de mate waarin gameplay en spelmechanismen stimuleren tot nadenken over de eigen wereld (situaties, gebeurtenissen, systemen, processen).*
- *Inventarisatie, analyse en codering van de inhoudelijke reacties op de vragen rond in-game reflectie en nadenken over de wereld (verbeelding van de handeling en verbeelding van cultuur).*

⁵ Dit betekent dat ik via mijn enquête over veel extra data rond deze aspecten beschik die ik niet voor deze studie gebruik. Ik streef er wel naar veel van die gegevens later nog te verwerken in research-papers en artikelen.

- *Inventarisatie van de mate waarin gamers verwijzingen in de gameverhalen hebben waargenomen, en toetsing van hypothesen over de invloed van gamespecifieke narratieve aspecten op verbeelding van de handeling en verbeelding van cultuur.*
- *In kaart brengen van de aard van de verbeelding waartoe de verschillende typen gameverhalen stimuleren (verbeelding van de handeling, van cultuur en van bewustzijn).*
- *Inventarisatie, analyse en codering van de inhoudelijke reacties op verwijzingen die gamers in het verhaal hebben opgemerkt.*
- *Inventarisatie van de mate waarin specifieke gebeurtenissen in de gameverhalen stimuleren tot verbeelding van de handeling en van cultuur (onder meer reflectie over de wereld, over menselijk gedrag).*
- *Toetsing van hypothese die veronderstelt dat bepaalde games sterker dan andere stimuleren tot verbeelding van bewustzijn (via impliciet commentaar).*
- *Inventarisatie van de mate waarin, en op grond waarvan respondenten de game van hun keus een kunstgame achten, en toetsing van de hypothese die veronderstelt dat esthetische kenmerken daarbij het belangrijkste motief vormen.*
- *Hier zet ik de bevestigende reacties op de kunstgame-vraag af tegen de ontkennende reacties over impliciet commentaar (volgens eigen zeggen geen geconstrueerd bewustzijn ervaren). Daarmee toets ik de hypothese die veronderstelt dat veel gamers, zonder zich daarvan bewust te zijn, een artistieke ervaring hebben ondergaan in termen van deze studie.*

Ik start hieronder met de gegevensanalyse uit het generieke deel van de enquête. Daarin ga ik vooral in op aannames rondom genrevoorkeuren en de typen games (en gamesaspecten) die gamers doorgaans aanzetten tot nadenken. Ook daarna richt ik me hoofdzakelijk op de toetsing van hypothesen die gerelateerd zijn aan het ervaren en interpreteren van betekenisprocessen en verschillende vormen van verbeelding, maar dan specifiek toegespitst op de eerder geanalyseerde games.

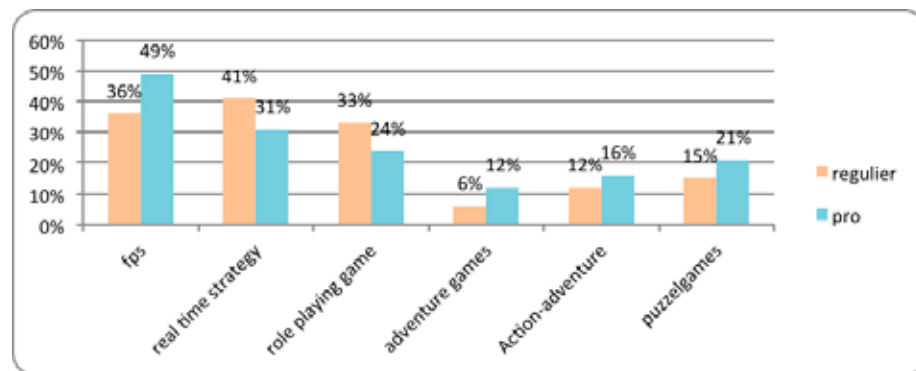
6.2 Generieke deel

Nadenken over speltactiek/strategie per genre

Het is niet verrassend dat de meeste respondenten zich wel eens aangespoord voelen tot nadenken over speltactiek en strategie bij uiteenlopende gamegenres. Gamers vinden dat ze het meest tot dergelijke tactische reflectie worden aangespoord door de *first person shooters*, met 84 respondenten (40%), gevolgd door het *real time strategy*-genre dat door 37%

wordt genoemd (77 gamers) en het *role playing game*-genre door 29% (61 gamers) (grafiek 6.2). Bij de keus voor deze genres geeft het fps-genre een overwicht te zien bij de professionals: 49% (37 van de groep van 75 pro's) tegenover 36% van de reguliere spelers (47 van de 131). Bij enkele andere genres ligt die verhouding ook in het voordeel van de professionals, maar daar zijn de absolute aantallen flink lager. Zo vindt 12% van de pro's (9) deze stelling van toepassing bij adventure games, tegenover 6% van de reguliere spelers (8) terwijl de action-adventure door 16% van de pro's (12) wordt genoemd, tegenover 12% van de reguliere gamers (16). Bij het puzzelgenre gaat het om 21% van de pro's die dit meent (16) tegenover 15% van de reguliere gamers (19). Die reguliere gamers hebben bij de andere genres doorgaans de overhand waar het gaat over nadenken over speltactiek. Bij de rpg's is die verhouding bijvoorbeeld 33% van de regulieren (43) tegenover 24% van de pro's (18), bij het rts genre 41% van de regulieren (54) tegenover 31% van de professionele gamers (23)⁶.

Grafiek 6.2 nadenken speltactiek/strategie bij reguliere gamers en pro's



De Pearson Chi-kwadraattoets (voor samenhang) laat uitsluitend bij het rts-genre een significant verschil zien tussen de reguliere gamers en de professionals, met betrekking tot de mate waarin ze aangezet worden tot nadenken over speltactiek, strategie en mogelijke oplossingen (tabel 6.3: (< 0.05) $\chi^2 = 6,7$ bij een significantiewaarde $\alpha = .035$).

Tabel 6.3. Chi-kwadraattoets rts-genre (nadenken strategie) professionals vs. regulieren⁷

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	6,7	2	,035
N of Valid Cases	77		

6 In de vragenlijst worden meer genres genoemd, zoals platform-, sport-, race- en vechtgames, maar de respons daarop was zo laag dat dit niet in de afgebeelde tabel en grafiek is opgenomen.

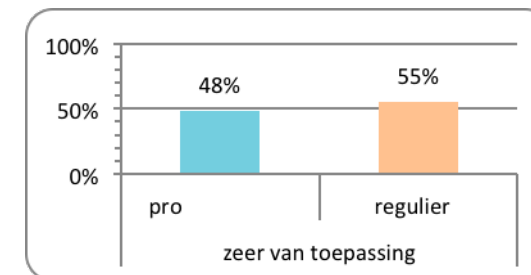
7 Met een chi-kwadraattoets is uit te zoeken of waargenomen aantallen systematisch afwijken van verwachte aantallen, door het totaal van de gewogen kwadratische afwijkingen tussen deze aantallen te berekenen. 'Value' geeft hier de Chi-kwadraatwaarde aan, 'df' het aantal vrijheidsgraden (degrees of freedom): hoe groter die is (hoe meer cellen de statistische tabel bevat) hoe groter de chi-kwadraatwaarde moet zijn, en 'Asymp. Sig. 2 sided' staat voor asymptotische significantie waarbij 2 variabelen in het spel zijn. Een P-waarde lager dan 0,05 duidt doorgaans op een significant verband, waarmee de nulhypothese (er is geen verband) kan worden verworpen (de kans dat het verband op toeval berust is kleiner dan 5%).

In tegenstelling tot wat ik eerder vooronderstelde zijn juist de reguliere gamers sterker geneigd tot reflectie, hoewel alleen het rts-genre daarin een significant verschil te zien geeft. De overige verschillen tussen professionals en reguliere gamers met betrekking tot dit aspect kunnen statistisch gezien op toeval berusten.

Nadenken over de wereld om ons heen

In het kader van deze studie naar betekenisgeving en (artistieke) verbeelding bij het gamen is het een interessantere vraag of gamers zich wel eens gestimuleerd voelen na te denken over kwesties in de ons omringende wereld op sociaal-maatschappelijk, politiek, religieus en moreel gebied. Verrassend genoeg vindt 52% van alle respondenten dit sterk van toepassing. Vijfenveertig respondenten (22%) verklaarden zich daartoe nooit aangespoord te voelen. Van de in totaal 75 professionals (uit 206 respondenten) vindt 48% die stelling sterk van toepassing, tegenover 55% van de 131 reguliere spelers, die daarmee een licht overwicht te zien geven (grafiek 6.4). Mijn hypothese dat vooral de professionele gamer zich, vanuit zijn meer onderzoekende instelling bij het gamen, vaker tot reflectie over de wereld laat aansporen lijkt daarmee ontkracht. Daartegenover staat dat 29% (38 respondenten) van de reguliere gamers het zeer sterk van toepassing acht nooit door games aan het denken te worden gezet over de wereld, terwijl dat percentage bij de professionals slechts 9% (7 respondenten) bedraagt.

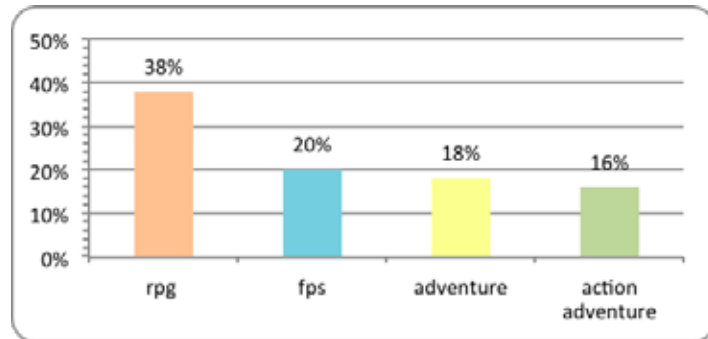
Grafiek 6.4 nadenken wereld



Uitgesplitst naar gamegenres blijken gamers vooral tot nadenken over de wereld te worden gestimuleerd door *rpg*'s (waartoe onder meer het in deze studie geanalyseerde *Fable II* behoort). Ruim een derde (38%) van de respondenten (79 mensen) noemt dit genre in deze context (grafiek 6.5)⁸. Het *rpg*-genre wordt gevolgd door de *fps*-games (waar *Bioshock* onder valt), die door 20% van de gamers (43 respondenten) zijn aangemerkt als stimulans om over kwesties in de wereld na te denken. De genres die daar volgens de gamers op aansluiten zijn de meer daartoe voor de hand liggende *adventures* en de *action adventure*-games, met respectievelijk 18% (37 gamers) en 16% (33 gamers) van de stemmen.

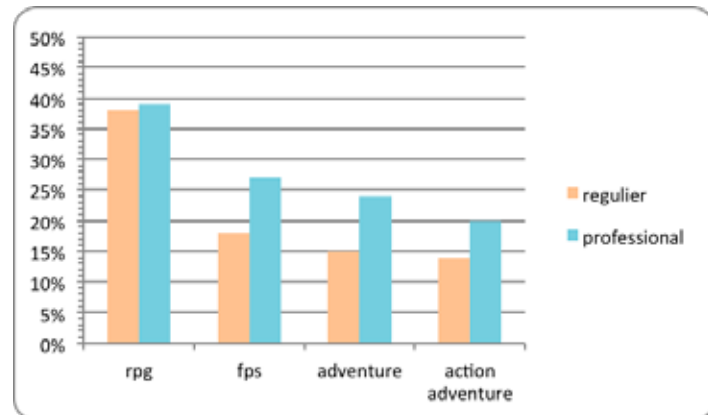
8 De laag scorende genres (< 20 van de som 'deels tot zeer van toepassing', <10%) zijn weggelaten in de grafiek.

Grafiek 6.5 Genres nadenken wereld



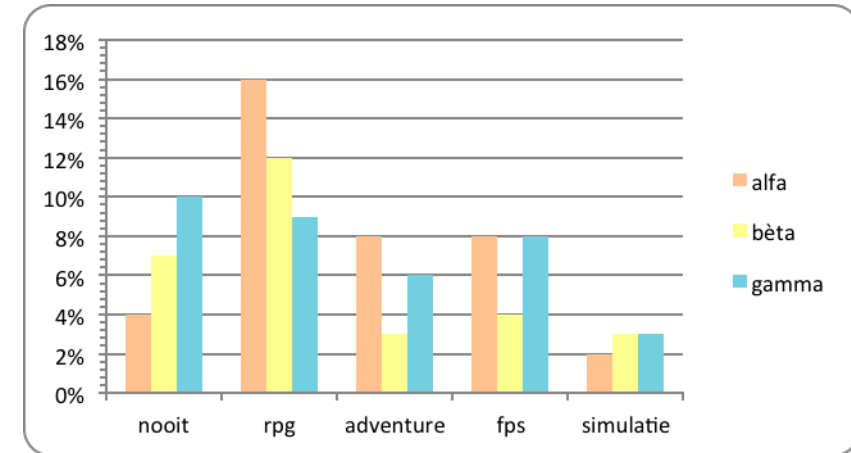
Eerder concludeerde ik dat mijn hypothese over het verschil in denken over de wereld door reguliere gamers en professionals ongeldig is, op grond van het ogenschijnlijke overwicht van de reguliere gamers die zich daartoe gestimuleerd voelen. Die conclusie moet ik enigszins nuanceren na een afzonderlijke analyse van de vier gamegenres door beide groepen respondenten het meest zijn genoemd. Bij zowel de rpg, de fps, de adventure en de action-adventure blijken de professionals dan ineens – relatief gezien, dus qua aandeel van de eigen groep – een lichte overhand te hebben in de mate waarin ze door een genre tot nadenken worden aangezet over de wereld (grafiek 6.6).

Grafiek 6.6 genres die tot nadenken stemmen bij reguliere gamers en pro's



Als we kijken naar het verband tussen opleidingstypen (Alfa, Bèta, Gamma) en neiging tot reflectie is er een beperkt, maar zichtbaar verschil bij de stelling dat games **nooit** aanzetten tot nadenken over de wereld (grafiek 6.7).

Grafiek 6.7 Genres die aanzetten tot nadenken wereld per opleidingstype



Slechts 4% (9 personen) van de respondenten die dit aangeeft is van het alfa-type, wat impliceert dat nadenken over de wereld door een game wel eens voorkomt bij de 55 resterende alfa-gamers (28% van de totale steekproef). Dat daarnaast 7% (14 personen) van het bèta-type is en 10% (22 mensen) van het gamma-type lijkt de vooronderstelling te bevestigen dat mensen met een bèta- (of gamma-) achtergrond iets minder sterk dan de alfa-mensen geneigd zijn tot reflectie over de wereld op grond van een game⁹. Dat beeld wordt deels bevestigd op grond van de antwoorden bij enkele specifieke genres, waarvan gamers aangeven dat die hen tot nadenken over de wereld aanzetten. Zo behoort 16% (34 mensen) die dit vindt van **rpg's** tot de alfa-groep, terwijl 12% (25) onder de bètagroep valt, en 9% (19) onder de gamma's. Ook bij het **Adventure-genre** zien we een soortgelijke verhouding, met 17 alfa-gamers (8%) die zeggen te worden aangezet tot nadenken over de wereld, 7 bèta-gamers (3%) en 13 gamma-gamers (6%). Hoewel er geen significant verschil kan worden gevonden (de nulhypothese – er is geen statistisch verband of verschil – kan niet worden verworpen), lijken de resultaten toch deels in lijn met mijn aannames. Omgekeerd vinden marginaal meer bèta's en gamma's dan alfa's dat ze door **simulatie-games** tot reflectie over de wereld worden aangespoord.

6.3 Analyse empirische data Bioshock, Fable II en Heavy Rain

In deze paragraaf zet ik de resultaten en conclusies uit de vragenlijsten over de drie onderzochte mainstream games zoveel mogelijk naast elkaar. De analyse wint aan inzichtelijkheid wanneer ik de verschillen tussen deze uiteenlopende genres steeds per onderwerp in kaart breng, vooral over de mate waarin narratie en spel-aspecten tot verbeelding en reflectie stemmen.

⁹ Daarbij wil ik nog even in herinnering roepen dat de gamma-groep is samengesteld uit respondenten die soms meer alfagericht, en soms meer bètagericht zijn.

Van de in totaal 206 respondenten hebben er 105 de vragenlijst over *Bioshock* ingevuld, waarvan 66 reguliere spelers en 35 professionals. Dat waren er 55 bij *Fable II* (39 regulier en 16 professionals), en 52 bij *Heavy Rain* (32 reguliere gamers en 20 professionals)¹⁰.

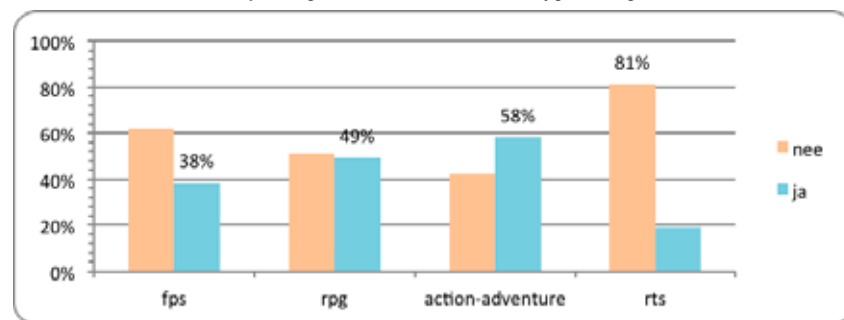
Genrevoorkeur voorspellende factor voor geneigdheid tot reflectie?

Eerder formuleerde ik de hypothese dat gamers met een fps-voorkeur en een daarop afgestemde speelhouding minder opmerkzaam zijn op mogelijke procedurele retoriek die via de gamemechanismen wordt uitgedrukt. Om die hypothese te toetsen vergelijk ik de antwoorden over genrevoorkeuren met die op de vraag of de gamer afwijkende gameplay-aspecten heeft waargenomen die aanzetten tot nadenken¹¹. Mijn vooronderstelling zou geldig zijn als een lager percentage van de *shooter*-spelers daar ja op zou zeggen dan de *rpg*- en *action-adventure* spelers.

Uit de enquêteresultaten is af te leiden dat dit inderdaad het geval is, zij het met een miniem verschil.

Wanneer we de algemene genrevoorkeuren van *Bioshock*-gamers afzetten tegen de vraag over geconstateerde afwijkingen die tot denken aanzetten zien we dat 38% van de *fps*-gamers (qua eigen voorkeur) deze vraag positief beantwoordt, tegenover 49% van de *rpg*-ers en 58% van de *action-adventure*-gamers (grafiek 6.8). Bij de *real time strategy*-gamers (4e in de ranglijst van genrevoorkeuren) ligt die verhouding andersom. Daarvan heeft 81% geen afwijkende gameplay-aspecten opgemerkt die tot nadenken stemmen.

Grafiek 6.8 Afwijkende gamemechanismen *Bioshock* opgemerkt/genrevoorkeur



Bij *Fable II* blijkt er zo weinig sprake van reflectie op grond van afwijkende gameplay-aspecten dat het niet zinvol is hier een vergelijking te trekken.

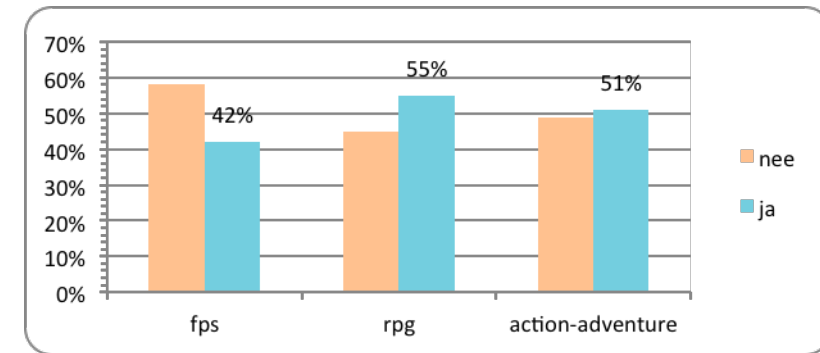
Maar net als bij *Bioshock* blijkt ook bij *Heavy Rain* een onmiskenbaar verband te bestaan: gamers met een *rpg*- en *action-adventure*voorkeur zijn sterker geneigd dergelijke afwijkende aspecten waar te nemen en er betekenis aan te geven, wat opnieuw mijn hypothese bevestigt. Maar de 55% *rpg*-ers en 51% *action-adventure* gamers steken niet sterk af tegen de 42% *fps*-spelers die een mogelijke bedoeling in afwijkende gameplay-

¹⁰ Dit aantal kan licht afwijken bij bepaalde vragen (N= 50 i.p.v. 52), kennelijk gaf de enquête soms de mogelijkheid niets in te vullen, of om een vraag over te slaan.

¹¹ Ten tijde van het empirisch onderzoek is het voor de gamers enkele jaren geleden dat ze deze games hebben gespeeld. Het feit dat veel gamers diep uit hun herinnering moeten putten kan de uitkomsten op dit type vragen vertekenen.

aspecten in *Heavy Rain* opmerken (grafiek 6.9). Het verschil is veelzeggender als we bedenken dat het action-adventuregenre veel meer verwantschap met *rpg*'s dan met het *fps*-genre heeft.

Grafiek 6.9 Afwijkende gamemechanismen *Heavy Rain* opgemerkt/genrevoorkeur

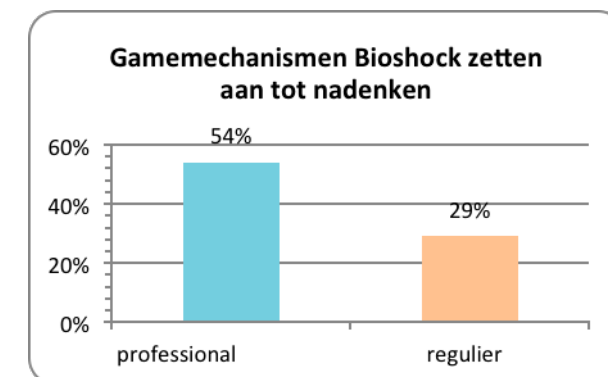


Professionals vaker aangezet tot reflectie door gamemechanismen?

Hoewel de hypothese in het algemene deel niet geldig bleek, heb ik bij de afzonderlijke games nogmaals mijn aanname willen toetsen dat professionals in verhouding vaker dan reguliere gamers een reflexieve houding aannemen op grond van afwijkende game-mechanismen. Deze hypothese drukt de verwachting uit dat professionals vanuit hun vakmatige belangstelling meer open staan voor het herkennen en interpreteren van procedurele retoriek en mimetische aspecten dan reguliere gamers.

Bij *Bioshock* blijken de professionals inderdaad verhoudingsgewijs in de meerderheid waar het gaat om het waarnemen en interpreteren van opvallende afwijkingen. Van de 35 professionals (uit de 101 *Bioshock*-respondenten) beaamt 54% de stelling dat een afwijking in de gameplay-aspecten hen wel eens aan het denken zet, terwijl slechts 29% van de 66 reguliere *Bioshock*-gamers deze vraag positief beantwoordt (grafiek 6.10).

Grafiek 6.10 Opmerken afwijkende mechanismen *Bioshock*: professionals vs. reguliere gamers



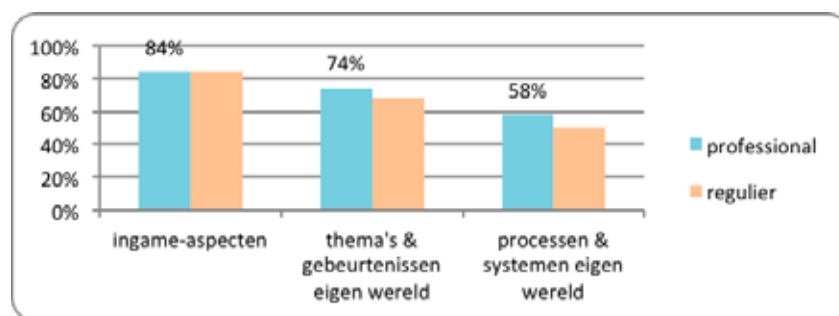
Dat is volgens de Pearson Chi-kwadraattoets zelfs een significant verschil, met $\chi^2 = 6,7$ bij een significantiewaarde = 0.012 (tabel 6.11). Hiermee blijkt deze alternatieve hypothese toch geldig, in elk geval waar het *Bioshock* betreft. De resultaten van de vragenlijsten over de andere games zullen daar uiteindelijk opheldering over moeten verschaffen.

Tabel 6.11 significant verband spelersrol-geneigdheid tot reflectie n.a.v. afwijkingen in *Bioshock*

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	6,3 ^a	1	,012

Rond het globale deel van de vragenlijst¹² wil ik nog iets dieper ingaan op de *afwijkende gamemechanismen van Bioshock*. Behalve inzicht in de verschillen tussen professionals en reguliere gamers is het interessant om te achterhalen tot welke typen reflectie de respondenten uit die twee groepen zich dan precies uitgedaagd voelen. Met de keuze-optie *ik word gestimuleerd na te denken over ingame-aspecten als speltactiek, strategie en mogelijke oplossingen en uitwegen* is 84% (32 van de groep van 38 gamers) het eens tot zeer eens (grafiek 6.12). Een iets kleinere groep mensen voelt zich gestimuleerd tot nadenken over *thema's, gebeurtenissen of situaties in onze eigen wereld*, met een klein overwicht van de professionals. Daarvan is 74% (14 van de 19) het eens tot zeer eens met die stelling, terwijl dat bij de reguliere gamers uitkomt op 58% (11 van de 19). Met de stelling over *afwijkende Bioshock-gamemechanismen als stimulans om te reflecteren op maatschappelijke processen en systemen in onze wereld* is nog steeds 68% van de professionals (13 van de 19) het eens tot zeer eens, tegenover 50% van de reguliere gamers (9 van de 19). Deze respons lijkt regelmatig in meer of mindere mate mijn vooronderstelling te bevestigen over de grotere geneigdheid van pro's tot reflecteren op grond van afwijkende game-mechanismen.

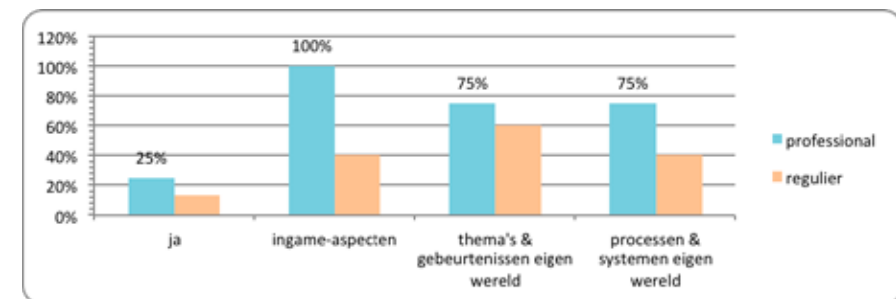
Grafiek 6.12 Afwijkende gamemechanismen *Bioshock* zetten aan tot nadenken over. ...



¹² De vragenlijsten zijn zodanig geconstrueerd dat respondenten eerst globale en open vragen gesteld krijgen, gerelateerd aan mimesis en tekengebruik, die ze zelf inhoudelijk kunnen aanvullen. De vragen gaan vervolgens specifieker in op afwijkende of opvallende aspecten qua gamemechanismen of narratie die in mijn analyse aan het licht kwamen. Dit om te voorkomen dat respondenten woorden en interpretaties in de mond gelegd krijgen.

Bij *Fable II* blijkt slechts 16% (9 van de 55 *Fable II* spelers) wel eens aan het denken gezet door *afwijkende gameplay-aspecten* (grafiek 6.13). In verhouding zijn de professionals in de overhand bij het nadenken over in-game aspecten (100% = 4 van de 4, tegenover 40% = 2 van de 5 regulieren), over thema's en gebeurtenissen in onze eigen wereld (75% vs. 60%), en over maatschappelijke processen en systemen in de wereld (75% vs. 40%). Het betreft hier echter dusdanig kleine aantallen dat we mogen concluderen dat de *Fable II*-gamers weinig tot geen oog hebben voor procedurele retoriek, of dat deze game daar minder aanleiding toe geeft.

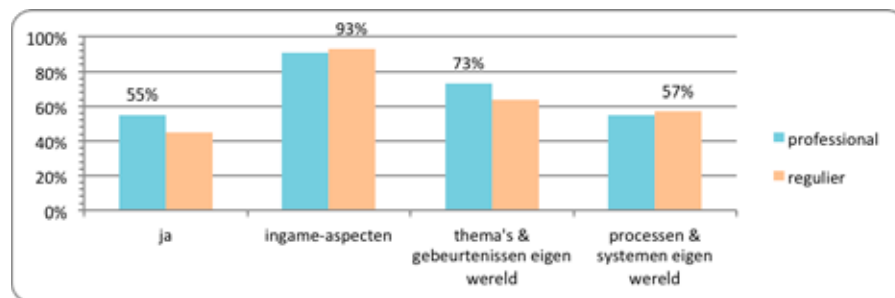
Grafiek 6.13 Afwijkende gamemechanismen *Fable II* zetten aan tot nadenken over. ...



Bij de selecterende vraag over de *afwijkende gameplay-aspecten in Heavy Rain* geeft 55% (11 van de 19) van de pro's aan daarin mogelijk een bijzondere bedoeling te zien, tegenover 45% van de reguliere gamers (14 van de 31) (grafiek 6.14). Dit verschil is trouwens niet statistisch significant ($\chi^2 = 0,746$ bij een significantiewaarde = 0,382). Opvallend is wel dat exact de helft van alle *Heavy Rain*-spelers (25 van de 50) aangeeft door de gameplay-aspecten aan het denken te zijn gezet, waar dat percentage bij *Bioshock* 38% en bij *Fable II* slechts 16% is. Dat maakt nieuwsgierig naar hun inhoudelijke commentaar, dat aan het eind van dit hoofdstuk is samengevat, gecodeerd en vergeleken met de uitspraken over reflectie in andere games.

Wanneer de *Heavy Rain*-spelers desgevraagd het onderwerp of domein van hun reflectie specificeren blijken de reguliere respondenten en de professionals niet ver uit elkaar te liggen. Zo geeft 93% van de reguliere gamers aan over zaken als speltactiek en strategie aan het denken te zijn gezet, tegenover 91% van de pro's. Iets minder respondenten worden aan het denken gezet over thema's en gebeurtenissen in onze eigen wereld, namelijk 64% van de regulieren, tegenover 73% van de professionele gamers, terwijl nog iets minder gamers zich door de *Heavy Rain* gameplay-aspecten tot nadenken voelden aangezet over maatschappelijke processen in onze eigen wereld: 57% van de regulieren, tegenover 55% van de pro's. Geen bijzondere verschillen dus.

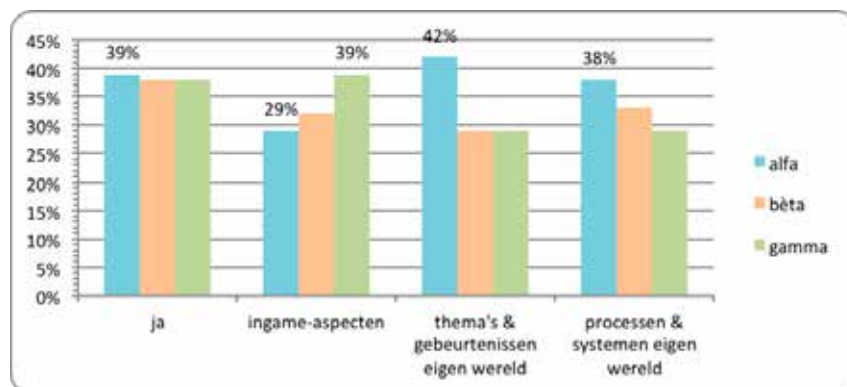
Grafiek 6.14 Afwijkende gamemechanismen Heavy Rain zetten aan tot nadenken over...



Intermezzo: onderscheid Alfa's, Bèta's, Gamma's qua reflectie bij Bioshock

Hoewel ik de waarde ervan in de inleiding relativeerde (vanwege het onverwacht grote aandeel gamma-spelers) is het mijns inziens de moeite waard eens naar het onderscheid tussen alfa, bèta of gamma-respondenten te kijken. Bij opmerkelijke verschillen zal ik dit onderscheid ook bij de andere games onder de loep nemen en toelichten. Er lijkt bij *Bioshock* weinig verschil te bestaan in de mate waarin alfa's, bèta's en gamma's menen wel eens aan het denken te worden gezet door afwijkende gamemechanismen (met respectievelijk 39%, 38% en 38%). Nadenken over speltactiek en strategie, daar zegt respectievelijk 29%, 32% en 39% van de gamers uit de verschillende studierichtingen het mee eens of zeer mee eens te zijn (grafiek 6.15)¹³. Bij nadenken over situaties in de wereld is die verdeling 42%, 29% en 29%, een klein overwicht van de alfa's dus, net als bij nadenken over maatschappelijke processen of systemen (hetgeen toch weer enigszins mijn vooronderstelling bevestigt).

grafiek 6.15 Afwijkende gamemechanismen Bioshock zetten aan tot nadenken over.../opleidingstype



¹³ Deze percentages hebben betrekking op de resterende 11, 13 en 13 respondenten uit de respectieve groepen alfa, bèta en gamma, die eerder positief reageerden m.b.t. reflectie op gameplay-aspecten.

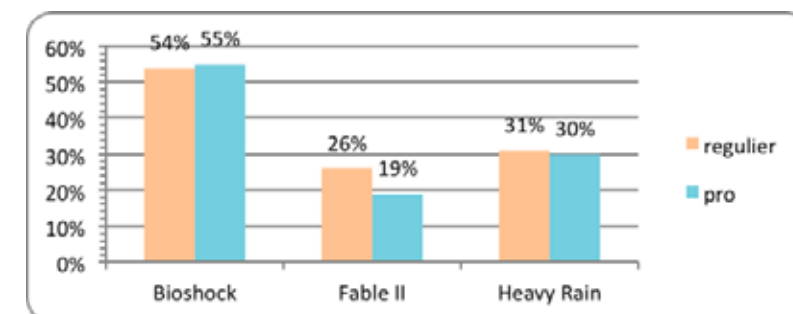
De verschillen zijn miniem, zeker gezien de betrekkelijk lage respons op deze vraag (N = 38). Het is wel in lijn met mijn eerdere aanname dat de bèta's (op exacte vakken en techniek gerichte mensen) iets sterker geneigd zijn te reflecteren op speltactiek en strategie, terwijl de alfa's zich, meer dan de bèta's en de gamma's, makkelijker laten stimuleren tot reflectie op de wereld om ons heen.

Ervaren geconstrueerd bewustzijn

Het ervaren van een geconstrueerd bewustzijn is in mijn opvatting een vorm van mimesis, oftewel een artistieke ervaring. Voorwaarde is wel dat onze betrokkenheid bij de handeling door een afwijking in de representatie vermindert, terwijl onze aandacht verschuift naar dat geconstrueerde bewustzijn, dat we bovendien als realistisch moeten ervaren. We nemen er een betekenisproces in waar dat representeert hoe dit bewustzijn de gebeurtenissen in de spelwereld of de wereld om ons heen ervaart en er betekenis aan geeft. Het gaat daarbij dus niet om louter indexicale verwijzingen binnen de spelwereld, vergelijkbaar met het vage lichtpuntje in de verte, als richtinggevend signaal voor de speler.

Bij analyse van de empirische data blijkt een meerderheid van de *Bioshock*-gamers (55% = 55 van de 101) positief te antwoorden op de vraag of ze wel eens het gevoel hebben dat iemand zonder woorden commentaar geeft op de situatie of 'tussen de regels door' iets probeert duidelijk te maken. Het verschil tussen de reguliere gamer en de professional die dit bevestigt is nihil; 55% (36 van de 66) reguliere gamers uit de totale groep van 101 *Bioshock*-spelers zegt dit wel eens te merken, tegenover 54% (19 van de 35) professionals (grafiek 6.16). Dat strookt weer niet helemaal met mijn aanname dat de professionals daarbij in de meerderheid zouden zijn, vanuit de veronderstelling dat die door hun professionele perspectief een meer reflexieve speelhouding aannemen. Ook de 'doorsnee' gamer lijkt dus in veel gevallen minder oppervlakkig te gamen dan ik in eerste instantie had verwacht.

grafiek 6.16 Impliciet commentaar opgemerkt



Hier blijkt de nulhypothese geldig. Er is geen verband tussen gamer-rol en de geneigdheid een geconstrueerd bewustzijn waar te nemen, of anders geformuleerd: er is geen significant verschil tussen de reguliere gamers en professionals in de mate waarin zij impliciet commentaar opmerken, hetgeen ook de Pearson Chi-kwadraattoets bevestigt, met een extreem lage waarde $\chi^2 = 2 = ,001$ bij $p = ,98$ ¹⁴.

Eerder al constateerden we dat er bij **Fable II** aanzienlijk minder procedurele retoriek is opgemerkt dan bij *Bioshock* of *Heavy Rain*. *Fable II* blijkt eveneens minder aanleiding te geven tot het opmerken van gebeurtenissen waarin iets of iemand ‘tussen de regels door’ iets probeert duidelijk te maken. Waar dat bij ruim de helft van de *Bioshock*-gamers gebeurt, zegt nog geen kwart (24%) van alle *Fable II*-spelers tijdens het spelen wel eens impliciet commentaar te hebben opgemerkt (grafiek 6.16). Daarvan valt 19% onder de professionals, en 26% onder de reguliere gamers. Waar dit percentage bij *Bioshock* vrijwel gelijk ligt zijn hier de reguliere spelers iets in de overhand.

Van de *Fable II*-gamers die geen impliciet commentaar hebben waargenomen (N=42) geeft 21% aan *Fable II* als kunstgame te zien. Andersom zegt 20% van de groep van 41 respondenten die *Fable II* uiteindelijk niet als kunstgame beschouwt wel degelijk impliciet commentaar te hebben opgemerkt. Dat lijkt er op te wijzen dat de kunstopvatting die ik in deze studie hanteer niet – impliciet noch expliciet – gedeeld wordt door gamers, een aanname die ik bij meerdere presentaties op gamecongressen of in discussies met mijn studenten al bevestigd heb gezien.

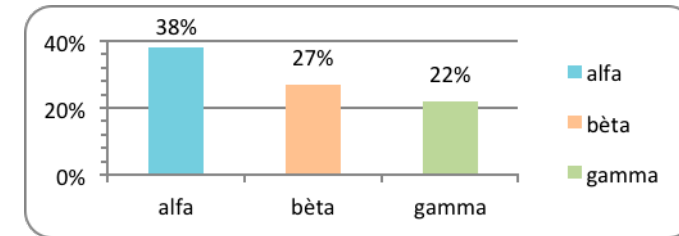
Het percentage gamers dat – via impliciet commentaar – een geconstrueerd bewustzijn in *Heavy Rain* meent te hebben ervaren ligt met 31% tussen dat van *Bioshock* (55%) en dat van *Fable II* (24%) in (grafiek 6.16). Het onderscheid tussen de professionele en reguliere gamers is daarbij vrijwel nihil.

Van de groep gamers die aangeeft *geen* impliciet commentaar te hebben opgemerkt in *Heavy Rain* (36) vindt 61% (22) wel dat *Heavy Rain* een kunstgame is. Omgekeerd heeft 30% (6 van de 20) van de groep gamers die meent dat *Heavy Rain* niet tot de kunstgames behoort wel aangegeven impliciet commentaar te hebben waargenomen. Aansluitend op mijn bevindingen bij *Fable II* kan hier dus opnieuw worden geconcludeerd dat gamers de in deze studie geformuleerde kunstopvatting niet delen, noch impliciet, noch expliciet. Niettemin is het duidelijk dat *Heavy Rain* wel stimuleert tot artistieke verbeelding (van bewustzijn en betekenisprocessen).

Alfa, bèta, gamma

Hoewel ik de resultaten rond *alfa's*, *bèta's* en *gamma's* al vaker relateerde wil ik er in dit geval bij de *Heavy Rain*-respons nog eens kort naar kijken. Mijn belangrijkste vooronderstelling hierbij is dat de gamers met een alfa-achtergrond meer dan de bèta's geneigd zijn tot reflectie, en in dit geval dus ook vaker dan de bèta-spelers impliciet commentaar opmerken. Als we naar grafiek 6.17 kijken lijkt die vooronderstelling juist te zijn. De nulhypothese (die stelt dat er geen statistisch verband is) kan echter niet worden verworpen: er bestaat geen significant verschil tussen de groepen respondenten. Toch zien we dat de alfa's licht in de overhand zijn, waarbij 38% van de alfaspelers meent verborgen commentaar te hebben opgemerkt, tegenover 27% van de bèta's en 22% van de gamma-gamers¹⁵.

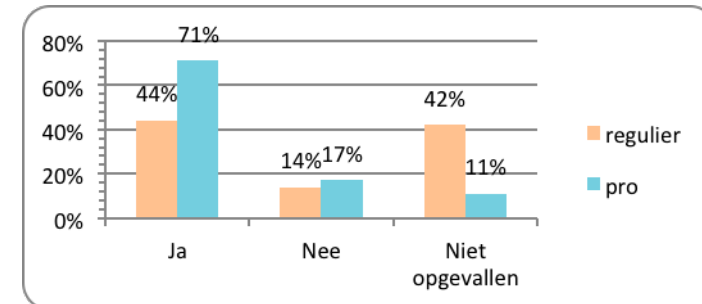
grafiek 6.17 Impliciet commentaar Heavy Rain per opleidingstype



Verwijzingen in verhaal opgemerkt?

Op de vraag of respondenten situaties in het *Bioshock*-verhaal zijn tegengekomen die verwijzen naar sociaal-maatschappelijke, politieke, religieuze, morele of alledaagse kwesties in onze eigen wereld antwoordt 54% positief. Met 71% (25) van de 35 professionele *Bioshock* gamers scoren de pro's hier aanzienlijk hoger dan de reguliere gamers, waarvan slechts 44% (28) van de 66 respondenten aangeeft dit te hebben opgemerkt (grafiek 6.18).

grafiek 6.18 Verwijzingen naar eigen wereld opgemerkt in Bioshock-verhaal



Het is opmerkelijk dat 42% van de reguliere gamers (29) aangeeft dat het hen niet is opgevallen, en (omdat) dat ze er tijdens het spelen ook niet bij stil staan. Dat percentage ligt bij de professionals met 11% (4 van de 35) een stuk lager, hetgeen mijn hypothese bevestigt dat professionals doorgaans meer ruimte nemen voor reflectie, meer aandacht hebben voor betekenisgeving en verbeelding in games. Hoewel dat verschil eerder bij de hypothese over het opmerken van impliciet commentaar niet aantoonbaar was, blijkt op grond van de Pearson Chi-kwadraattoets het verschil hier statistisch significant met $\chi^2 = 10,36$ bij een significantiewaarde $p = ,006$ (tabel 6.19).

¹⁴ $\chi^2 > 3,84$ (bij 1 vrijheidsgraad) bij $p < 0,05$ zou met 95% betrouwbaarheid op een statistisch significant verschil duiden.

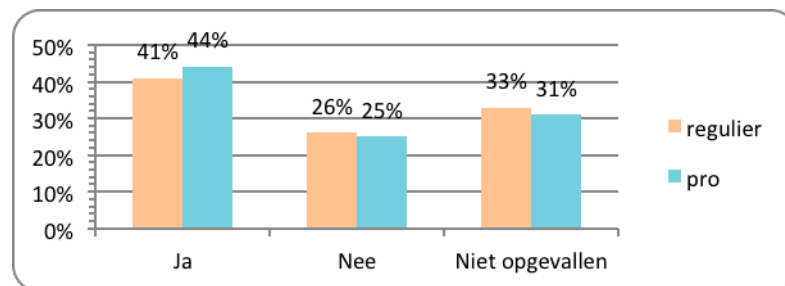
¹⁵ N=48 (ipv 52): door ontbrekende gegevens kon ik enkele respondenten niet bij een opleidingstype indelen.

Tabel 6.19 Pearson Chi-Square Tests

Sommige situaties in het verhaal van Bioshock verwijzen naar onze eigen wereld buiten de game	Onderscheid reguliere gamers en professionals
Chi-square	10,357
df	2
Sig.	,006*

Het is wellicht ook niet zo vreemd dat *Bioshock*-respondenten vaker verwijzingen in het verhaal hebben opgemerkt dan in afwijkende gamemechanismen. Het is nu eenmaal makkelijker de thematiek in verhalen te duiden: een mechanisme dat we van nature lijken te bezitten, of dat ons met de paplepel is ingegoten. Wel opvallend is dat de inhoudelijke invulling en interpretatie van beide aspecten (gamemechanismen en verhaal) sterke overeenkomsten vertonen.

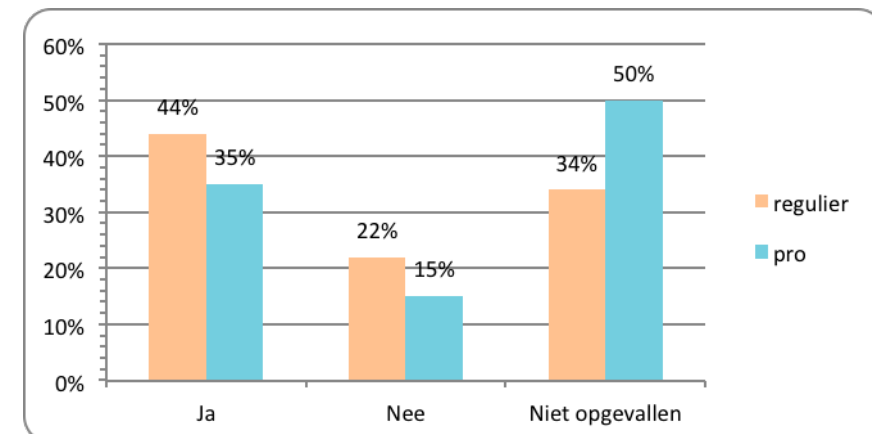
Fable II is een *role playing game*, waarin doorgaans een grotere nadruk op de plot, de narratieve gebeurtenissen en de handelende personages ligt. Het is dan ook te verwachten dat *Fable II*-spelers meer geneigd zijn verwijzingen in het verhaal op te merken dan afwijkende game-mechanismen (16%) of impliciet commentaar (24%). Zoals grafiek 6.20 laat zien blijkt uit de enquêteresultaten dat dit inderdaad het geval is: 42% van de *Fable II*-spelers merkt verwijzingen naar onze eigen wereld in het verhaal op, waarbij er nauwelijks een onderscheid te zien is tussen de professionele en reguliere gamers. Dit in tegenstelling tot *Bioshock*, waarbij de professionals statistisch significant de overhand hebben op de reguliere spelers bij het opmerken van verwijzingen in het verhaal.

grafiek 6.20 Verwijzingen naar eigen wereld opgemerkt in *Fable II*-verhaal

Het aandeel respondenten dat aangeeft geen aandacht te hebben voor dergelijke verwijzingen tijdens het spelen is bij *Fable II* (33%) en bij *Bioshock* (32%) weer vrijwel gelijk, terwijl een kwart dergelijke verwijzingen sowieso niet opmerkt. Dit betekent dat in totaal 58% van de *Fable II*-gamers geen verwijzingen in het verhaal waarneemt of er geen oog voor heeft. Het lijkt erop dat deze groep niet bereid is de 'lust-premie' op te geven, waarmee Joost Raessens (2005) refereert aan een uitspraak van Christian Metz, ter ondersteuning van zijn overtuiging dat gamers graag 'aan de oppervlakte blijven'.

Gamers voelen er volgens Raessens weinig voor zich bij het spelen van entertainment games intellectueel in te spannen en de diepte in te gaan: het moet wel leuk blijven. Dat dit mechanisme een rol speelt wordt expliciet geïllustreerd met een uitspraak van een *Fable II*-speler bij de open vraag over impliciet commentaar: "Sociaal maatschappelijke boodschappen vind ik onprettig aangezien ik juist in de wereld van het spel wil blijven".

Omdat *Heavy Rain* als interactieve film werd gepresenteerd en door veel respondenten (65%) ook in die hoedanigheid werd opgevat is het niet ondenkbaar dat de narratieve aspecten hier sterker tot de verbeelding spreken dan de spelmatige. Vrijwel eenzelfde percentage als bij *Fable II* (40% tegenover 42%) geeft dan ook aan wel eens verwijzingen naar onze eigen wereld in het verhaal te hebben opgemerkt. Er is daarbij een klein verschil te zien tussen reguliere spelers (44%) en pro's (35%), een verschil dat niet statistisch significant is – getuige de Pearson Chi-kwadraattoets (grafiek 6.21).

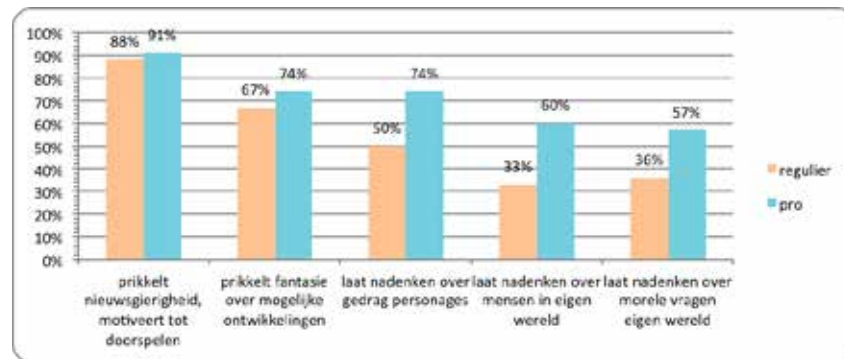
grafiek 6.21 Verwijzingen naar eigen wereld opgemerkt in *Heavy Rain*-verhaal

Naast deze statistische analyses leveren vooral de inhoudelijke reacties interessante gegevens op. Welke verhaalsituaties zijn de gamers opgevallen, en waar verwijzen die volgens hen naar? Opnieuw verwijs ik voor een samenvattende analyse van deze uitingen naar het eind van dit hoofdstuk, voorafgaand aan de conclusies.

Invloed gameverhalen op verbeelding en reflectie

Met de stelling dat het *Bioshock*-verhaal de nieuwsgierigheid prikkelt en motiveert om door te spelen is een overgrote meerderheid van 89% (90 uit 101) het eens tot zeer eens (grafiek 6.22). Mogelijke verschillen tussen professionele gamers en reguliere *Bioshock*-spelers zijn daarbij verwaarloosbaar. Bij een wat kleinere groep van 69% zet het verhaal aan tot fantaseren over mogelijke ontwikkelingen in het gameverhaal, terwijl een nog lager percentage van 58% zich aangespoord voelt na te denken over het gedrag van personages. Slechts 31% van de *Bioshock*-spelers ziet op grond van het verhaal ook andere beelden voor zijn geestesoog dan wat er letterlijk te zien is in de game.

grafiek 6.22 Het Bioshock-verhaal...



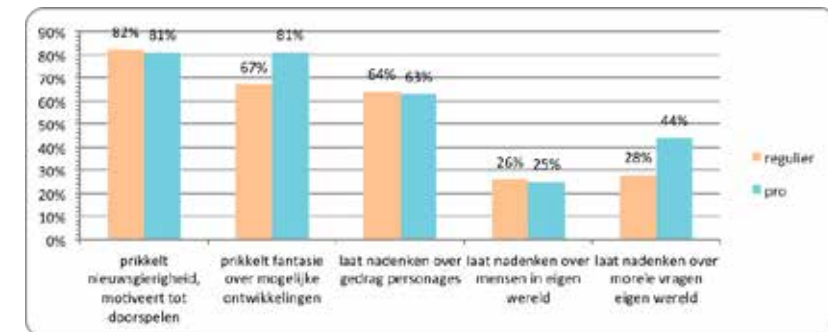
Waar voorgaande stellingen nog primair betrekking hebben op de gamewereld, zijn de volgende per definitie gerelateerd aan de wereld om ons heen. Zo is 43% het eens tot zeer eens met de stelling dat het *Bioshock*-verhaal aanzet tot nadenken over het gedrag van mensen in onze eigen wereld. Daarnaast laat 44% zich wel eens door het verhaal aansporen na te denken over morele vragen in onze eigen wereld, waarbij een significant verschil te zien is tussen reguliere gamers (36%) en professionals (57%) ($\chi^2 = 5,587$ bij een significantiewaarde van $= 0,014$). Daarmee blijkt ook in relatie tot het *Bioshock*-verhaal mijn hypothese geldig over de grotere reflectiegeneigdheid bij professionals, tenminste waar het gaat om nadenken over morele kwesties in onze eigen wereld.

Behalve deze constatering zien we hier geen echt opmerkelijke cijfers. Maar een vergelijking tussen de respons van gamers die eerder aangaven geen verwijzing naar de wereld te hebben opgemerkt met hun reactie op de hier getoetste stellingen levert een opmerkelijk, enigszins paradoxaal beeld op. Bij de vraag of het verhaal aanzet tot nadenken over het gedrag van mensen in onze eigen wereld blijkt dat wel eens te gebeuren bij 40% (mee eens/zeer mee eens) van de gamers die eerder meenden geen verwijzingen naar de werkelijkheid te hebben opgemerkt in het verhaal, of zich daar nooit mee bezighouden (16%). Daarnaast laat van diezelfde groep die geen verwijzing opmerkte nog altijd 20% zich door het verhaal van *Bioshock* aansporen tot nadenken over morele vragen in onze eigen wereld (zeer mee eens), terwijl dit eveneens gebeurt bij 16% (mee eens) van de groep die meende zich hier nooit mee bezig te houden. Omdat het hier om relatief kleine aantallen respondenten gaat kan ik er geen al te zwaarwegende gevolgtrekkingen aan verbinden. We zouden wel de voorzichtige conclusie kunnen trekken dat sommige gamers een zetje nodig hebben om op het goede spoor te raken bij dergelijke vragen over reflectie op grond van het verhaal. Een andere verklaring is dat sommige gamers dergelijke vragen mijden: op een positief antwoord volgt soms een (aangekondigde) open vraag, die in hun ogen misschien lastiger is te beantwoorden, of waarvan beantwoording mogelijk te veel tijd kost.

Het verhaal van *Fable II* verschaft, net als het *Bioshock*-verhaal, een belangrijke motivatie om door te spelen. Van de *Fable II*-spelers is 82% (45 uit 55) het hier mee eens tot zeer mee eens, met een evenredig verdeling van professionals en reguliere gamers (grafiek 6.23). Een iets lager percentage van 71% (39) laat zich door het verhaal aanzetten tot fantaseren over mogelijke ontwikkelingen, terwijl een nog kleiner percentage van 64% (35) zich aangespoord voelt na te denken over het gedrag van personages. Ofschoon dat altijd

nog meer is dan de 59% bij horrorshooter *Bioshock*, mag dat voor een rpg ook weer geen verrassing heten. Ook niet verrassend is dat relatief weinig *Fable II*-respondenten zich door het verhaal gestimuleerd voelen na te denken over het gedrag van mensen in onze eigen wereld (25% = 14), of over morele vragen in de wereld om ons heen (33% = 18).

grafiek 6.23 Het Fable II-verhaal...

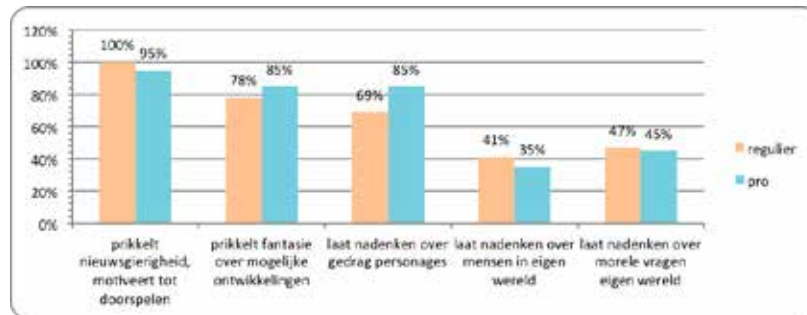


Wel opmerkelijk is het dat zich in die groep verschillende gamers bevinden die eerder aangaven in het verhaal geen verwijzingen naar de wereld om ons heen te hebben waargenomen – analoog aan wat zich bij *Bioshock* voordeed. Van de mensen die dat beweerden, of aangaven daar niet op te letten zegt nu 44% wel eens door het verhaal te worden aangespoord na te denken over morele vragen in onze eigen wereld. Daarnaast meent van dezelfde groep (geen mogelijke verwijzingen in het verhaal opgemerkt) nu 31% wel eens door het verhaal te worden aangespoord na te denken over het gedrag van mensen in onze eigen wereld.

Net als bij de vergelijkbare respons op dezelfde vragen in *Bioshock* lijkt het erop dat sommige gamers eerst een hint nodig hebben om op het goede spoor te raken bij dergelijke vragen over reflectie op grond van het verhaal.

Bij *Heavy Rain* geven vrijwel alle respondenten aan (98% = 51 van de 52) (89% bij *Bioshock* en 82% bij *Fable II*) dat het verhaal hun nieuwsgierigheid prikkelt en ook een belangrijke motivatie vormt om door te spelen (grafiek 6.24). Daarbij is het verschil tussen professionele en reguliere gamers verwaarloosbaar. Dat verschil is iets groter als het gaat om de mate waarin deze twee groepen respondenten zich aangespoord voelen te fantaseren over mogelijke ontwikkelingen in het verhaal. Daar blijkt cumulatief 81% (*Bioshock*: 69%, *Fable II*: 71%) het mee eens tot zeer mee eens te zijn. Het gaat hier nog steeds om zaken die zich binnen de spelwereld afspelen, net als bij de vraag of het verhaal aanzet tot nadenken over het gedrag van gamepersonages. Dat heeft 75% van de respondenten (58% bij *Bioshock*, 64% bij *Fable II*) wel eens ervaren. Het percentage bevestigende antwoorden daalt aanmerkelijk wanneer respondenten gevraagd wordt of ze worden aangezet tot nadenken over kwesties in onze eigen wereld. Zo meent nog slechts 38% van alle *Heavy Rain*-spelers (*Bioshock*: 43%, *Fable II*: 25%) wel eens door het verhaal aan het denken te worden gezet over het gedrag van mensen in de ons omringende wereld. Het aandeel gamers dat wel eens aan het denken wordt gezet over morele vragen in onze eigen wereld is met 46% (*Bioshock*: 44%, *Fable II*: 33%) weer iets groter.

grafiek 6.24 Het Heavy Rain-verhaal...



Net als bij *Fable II* geeft ook bij *Heavy Rain* een opmerkelijk percentage (40%) van de gamers die eerder geen verwijzingen naar de eigen wereld opmerkten, aan dat het verhaal hen wel eens laat nadenken over mensen in de eigen wereld. Daarenboven beaamt maar liefst 46% van diezelfde groep dat het verhaal wel eens aanzet tot nadenken over morele vragen in onze eigen wereld. Op grond van de vergelijkbare discrepantie bij *Bioshock* en *Fable II* wijst alles erop dat gamers een hint nodig hebben om op het juiste spoor te komen.

Deze resultaten ten aanzien van de narratie laten zien dat het verhaal van *Heavy Rain* een sterke entertainmentwaarde voor de spelers heeft, meer nog dan bij *Bioshock* en *Fable II*. De verbeelding van de handeling en de daardoor bewerkstelligde temporele en emotionele immersie lijken daar in belangrijke mate aan bij te dragen. Daarnaast blijkt de narratie in *Heavy Rain* toch ook, meer dan bij de twee andere games, spelers aan het denken te zetten over morele vragen in onze eigen wereld. Daaruit valt voorzichtig te concluderen dat het *Heavy Rain*-verhaal een iets sterker ethisch appel doet op gamers dan de andere twee, en (of wellicht doordat) het ook krachtiger aan onze eigen wereld refereert – mogelijk gestimuleerd door een hogere mate van iconisch, symbolisch en indexicaal realisme.

6.4 Zetten specifieke situaties aan tot semiosis of reflectie?

In deze paragraaf komen de meer gamespecifieke vragen aan de orde, met een focus op aspecten uit verhaal en spel waarvan ik in mijn eigen analyses mogelijke aanleiding tot reflectie constateer.

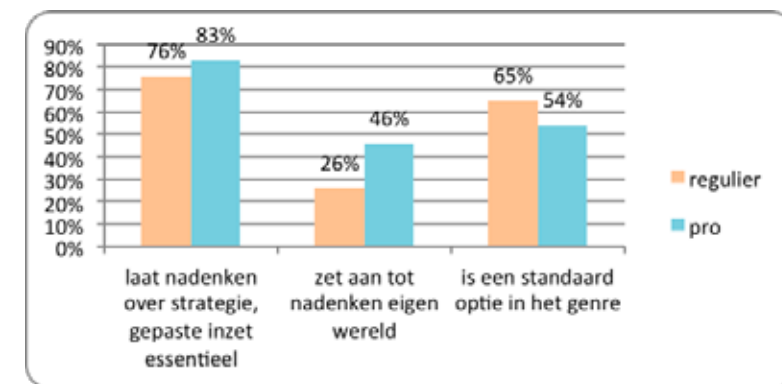
Die aan concrete game-aspecten gerelateerde aard zorgt er wel voor dat een directe vergelijking met situaties uit de andere games onmogelijk en zinloos is, hetgeen een wat langere uitwerking per game tot gevolg heeft.

Specifieke situaties Bioshock

Waar de respondenten in de vragenlijst eerst zijn geconfronteerd met globale en algemene kwesties rond het verhaal, de gamemechanismen en de gameplay wordt ze later naar hun oordeel gevraagd over specifieke situaties, gebeurtenissen en spelhandelingen. Op een vraag over de mogelijkheid tot lichaamsverbetering in *Bioshock* zegt 78% van de respondenten (79 uit 101) dit vooral te zien als aansporing om na te denken over hun strategie

(grafiek 6.25). Een kleiner deel, maar altijd nog 61% vindt die mogelijkheid ook een standaard optie in het genre, bedoeld om steeds beter en sterker te worden om succesvol te zijn in de game. Dat lijkt niet helemaal te rijmen met de eerdere gevolgtrekking dat het merendeel van de *Bioshock* spelers deze game ziet als first person shooter en/of action adventure game, waar dergelijke lichaamsverbeteringen, bijzondere skills en (tover) krachten nauwelijks een rol spelen (terwijl het bij rpg's als *Fable II* juist een kernaspect van de gameplay is).

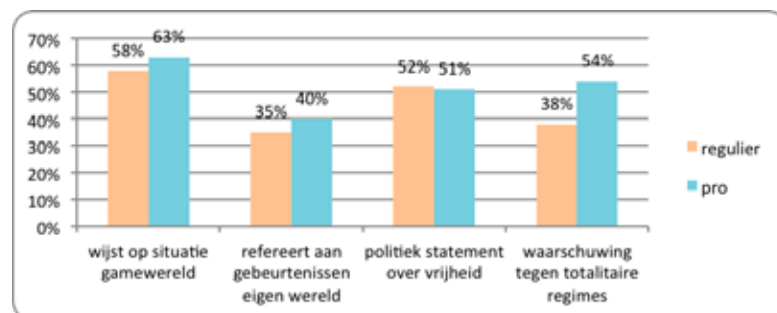
grafiek 6.25 Mogelijkheid tot lichaamsverbetering Bioshock...



Verder kan slechts 33% zich vinden in de stelling dat de optie tot lichaamsverbetering tijdens het spelen wel eens aanzet tot nadenken over kwesties in de wereld om ons heen (26% regulier, 46% pro: geen significant verschil). Dat dit inderdaad (wel eens) gebeurt op grond van die lichaamsverbetering blijkt ook uit de inhoudelijke reacties bij afwijkende gamemechanismen die tot nadenken over de wereld aansporen (zie samenvatting aan het eind van dit hoofdstuk).

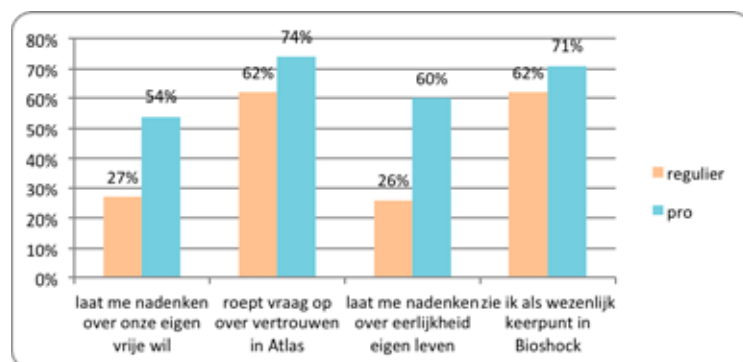
In de ideologisch getinte toespraak van Andrew Ryan bij aanvang van de game zien meer gamers (59% = 60 respondenten) een verwijzing naar de spelwereld, dan de 37% die het als een referentie naar onze eigen wereld ervaart (grafiek 6.26). Altijd nog ruim de helft (51%) van de respondenten ziet er mogelijk een politiek statement over vrijheid in, terwijl een wat kleinere groep (44%) meent dat het best ook een waarschuwing tegen totalitaire regimes zou kunnen zijn. Al deze stellingen brengen trouwens geen opmerkelijke verschillen tussen professionals en reguliere gamers aan het licht: waar 40% van de pro's het er mee eens tot zeer mee eens is dat Ryan's toespraak verwijst naar gebeurtenissen in de wereld om ons heen, gaat 35% van de reguliere gamers daar in mee. Een statistisch verwaarloosbaar verschil waarmee de nulhypothese – pro's en reguliere gamers zijn in dezelfde mate geneigd dergelijke verwijzingen waar te nemen en te interpreteren – in dit specifieke geval niet kan worden verworpen.

grafiek 6.26 Strekking toespraak Andrew Ryan...



Terwijl de vorige stelling gerelateerd is aan het gameverhaal dient de volgende om een hypothese te toetsen over het mogelijk expressieve effect van gamemechanismen (procedurele retoriek). Ik doel hier op de scène waarin de gamer eindelijk bij Andrew Ryan aankomt om hem te doden, maar zich wellicht bedenkt omdat de zaak anders in elkaar steekt dan aanvankelijk wordt gesuggereerd. Het is echter onmogelijk om niet te handelen en onverrichterzake verder te gaan, omdat je geen controle meer hebt over de situatie (de controller): onder hypnose dood je Ryan tegen wil en dank met een golfclub. De reacties op deze stellingen laten zien dat de meeste respondenten ook deze markante gebeurtenis louter op de spelwereld betrekken. De stellingen over het mogelijk onterechte vertrouwen in Atlas, en over de suggestie dat deze scène een keerpunt in de game is, zijn door veel meer respondenten bevestigd (resp. 66% en 65%) dan de stellingen die reflectie op de ons omringende wereld toetsen (grafiek 6.27). Met deze laatste twee stellingen – laat nadenken over vrije wil en over eerlijkheid en vertrouwen in het dagelijks leven (de game als teken) – is respectievelijk slechts 37% en 38% het eens of zeer eens. Toch gaat het daarbij nog steeds om ruim een derde van de 101 *Bioshock* respondenten.

grafiek 6.27 De scène waarin ik Ryan vermoord...

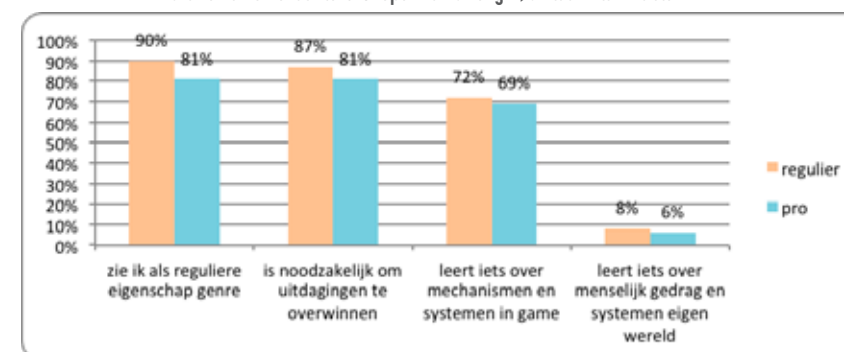


De respons op de stelling over eerlijkheid en vertrouwen in onze eigen wereld laat een statistisch significant verschil zien tussen de professionals, waarvan 60% daarin meegaat, en de reguliere gamers, waarvan slechts 26% dat vindt ($\chi^2 = 17,21$ bij een significantiewaarde = 0,002). Ook met de stelling dat deze onvermijdelijke moordaanslag aanzet tot denken over onze vrije wil in het dagelijks leven is een meerderheid van de professionals het eens tot zeer eens, met 54% pro's tegenover 27% reguliere gamers. Hoewel de chi-kwadraattoets aangeeft dat dit verschil niet significant is¹⁶, mogen we toch van een opvallend verschil spreken, dat in dit specifieke geval een iets sterkere geneigdheid tot reflectie op de wereld door professionals laat zien.

Specifieke situaties Fable II

Gevraagd naar de aard van de reflectie en interpretatie waartoe specifieke game-mechanismen in *Fable II* aanzetten, vat – niet onverwacht – 87% (90% regulier, 81% pro) het aanleren of kopen van nieuwe *strength*, *skill* en *will* op als reguliere eigenschap van het genre (grafiek 6.28). Ook de andere stellingen over referenties binnen de gamewereld scoren hoog, met 85% over de noodzakelijkheid ervan om uitdagingen aan te kunnen, en 71% over de functie van deze *skills* om iets te leren over gebruikte mechanismen en systemen in de game. Een miniem percentage van 7% (4 uit 55) kan zich vinden in de stelling dat dit iets zegt over menselijk gedrag en systemen in onze eigen wereld. Zoals de grafiek laat zien verschilt de respons van professionele en reguliere gamers op deze stellingen nauwelijks.

Grafiek 6.28 Het aanleren/kopen van strength, skill & will in Fable II ...

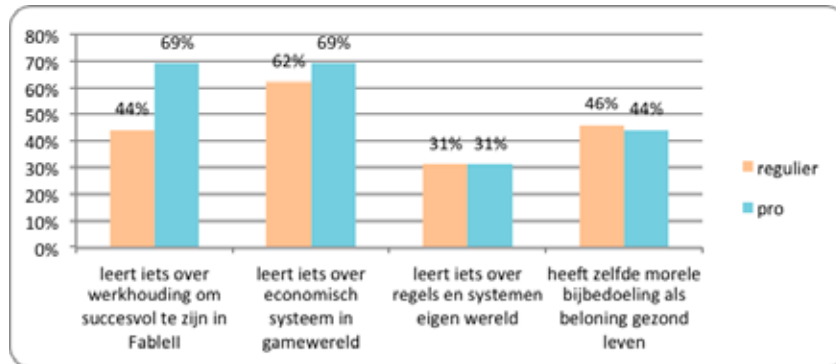


Opvallend is wel dat ruim de helft (51%: 44% regulier, 69% pro) van de *Fable II*-gamers meent dat de regel die bepaalt dat de game je belooft met saai en vervelend werk je iets leert over de benodigde werkhouding om succesvol te zijn in de game (grafiek 6.29). Dat impliceert namelijk dat de andere helft van de spelers het uitvoeren van dergelijke handelingen niet herkent als bijdragend aan een succesvolle gameplay. Een wat groter percentage (64%) herkent zich in de stelling dat beloning van dit saaie en vervelende werk je iets leert over het economische systeem in de gamewereld. Daarnaast meent bijna een derde (31%) van de *Fable II*-respondenten dat de beloning voor saai en vervelend werk je iets leert over regels en systemen in onze eigen wereld. Deze interpretatie van procedurele

¹⁶ $\chi^2 = 8,003$ bij een significantiewaarde = 0,091, terwijl 2 bij 4 vrijheidsgraden minimaal 9,49 bij $< 0,05$ zou moeten bedragen.

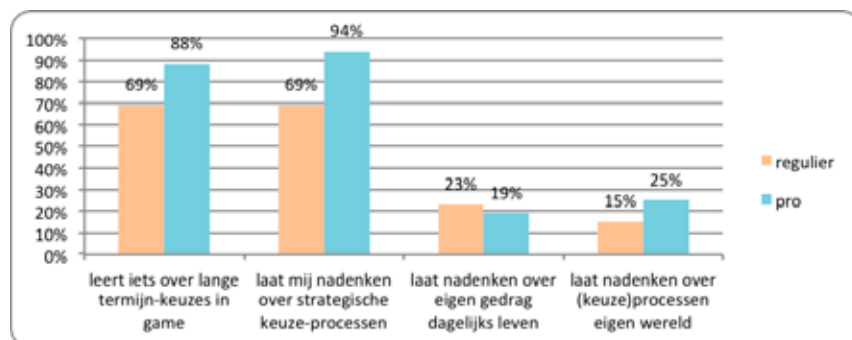
retoriek geeft opnieuw geen opmerkelijke verschillen te zien tussen reguliere gamers en professionals.

grafiek 6.29 Regel dat game mij belooft met vervelend werk...



Met de stelling dat je van het doelmatig moeten kiezen en combineren van alternatieve opties en handelingen (voeding, werken, investeren, socializen) iets leert over het maken van lange termijn-beslissingen in de game is driekwart het eens tot zeer eens (grafiek 6.30). Daarmee vergelijkbaar is de 76% die het eens tot zeer eens is met de stelling dat de aanwezigheid van dergelijke alternatieven en combinatieopties je laat nadenken over strategische keuzeprocessen, over hoe je het 'systeem van de game' onder controle krijgt. Bij deze stelling zijn de verschillen tussen de reguliere gamers (69%) en professionals (94%) het grootst, conform mijn vooronderstelling, zij het niet statistisch significant ($\chi^2 = 5$ bij een significantiewaarde = 0,169).

grafiek 6.30 Doelmatig kiezen & combineren van opties en handelingen.....

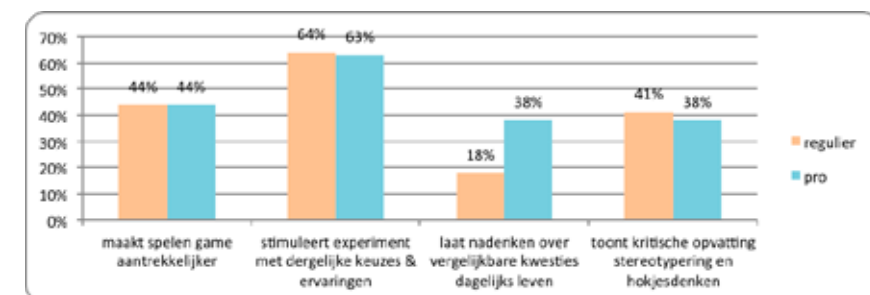


Op grond van de constatering dat gamers nauwelijks opvallende gamemechanismen hebben waargenomen concludeerde ik eerder dat procedurele retoriek geen rol van betekenis speelt in *Fable II*. Toch reageert ruim een vijfde (22%) van de *Fable II*-gamers (23% regulier, 19% pro) positief op de stelling dat het doelmatig moeten kiezen uit alle opties en combinatiemogelijkheden aanzet tot nadenken over het eigen gedrag in het dagelijks leven. Het gaat daarbij misschien niet over echt opvallende mechanismen, maar er lijkt

niettemin een bepaalde uitdrukingskracht vanuit te gaan. Een iets kleiner percentage (18%, waarvan 15% regulier & 25% pro) vindt daarnaast dat dit soms aanspoort tot nadenken over de werking van dergelijke (keuze)processen en economische, maatschappelijke, culturele en machtsystemen in onze eigen wereld. Daarbij moet ik wel opmerken dat een ruime meerderheid (60%) het daar mee oneens tot zeer oneens is. Mede op grond van opmerkingen bij de open vragen vermoed ik daarin onwil de 'lust-premie' op te geven.

Uit mijn game-analyse is gebleken dat *Fable II* verschillende (moreel getinte) tegenstellingen stimuleert en toelaat, zoals het enerzijds belonen van een behoudende levensstijl (gezond en arbeidzaam leven), terwijl het spel anderzijds ook polygamie en een huwelijk aangaan met iemand van dezelfde sekse toestaat of aanmoedigt. Uit de enquête komt naar voren dat 64% van de gamers zich aangespoord voelt om te experimenteren met dergelijke keuzemogelijkheden en ervaringen (grafiek 6.31). Slechts 44% meent dat de aanwezigheid van deze paradoxale opties het spel aantrekkelijker maakt om te spelen. Een veel kleiner percentage, maar toch altijd nog bijna een kwart van de *Fable II*-spelers (24%: 18% regulier, 38% pro) meent dat dergelijke ongerijmdheden al tijdens het spelen aanzetten tot nadenken over vergelijkbare kwesties in het dagelijks leven. Tot slot ziet 40% een kritische opvatting over stereotypering en hokjesdenken doorschemeren in de aanwezigheid van deze schijnbare tegenstellingen. Dat percentage is opvallend hoog, als we bedenken dat slechts 16% eerder aangaf wel eens aan het denken te zijn gezet door afwijkende gameplay-aspecten. Ook hier geldt kennelijk dat mensen uit zichzelf deze gameplaygebeurtenissen niet gauw afwijkend of opvallend noemen, maar concrete voorbeelden nodig hebben van de impliciete, expressieve waarde ervan om het als teken te herkennen en te interpreteren.

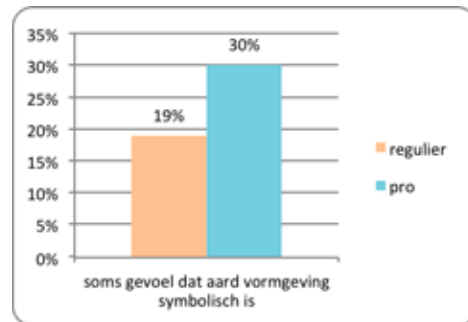
grafiek 6.31 Het feit dat Fable II deze schijnbare tegenstellingen toelaat...



Specifieke situaties Heavy Rain

In mijn structurele analyse veronderstel ik dat de *Heavy Rain*-spelwereld diverse omgevings- en objectkenmerken heeft die gamers als teken kunnen opvatten. Mijn hypothese is dat dit voornamelijk is voorbehouden aan professionele gamers (recensenten, wetenschappers, designers). Uit de enquête komt naar voren dat bijna een kwart (23%) van de respondenten een semiotische verwijzing vermoedt in (de vormgeving van) een spelomgeving of -object. Daarvan behoort bijna een vijfde (19%) tot de reguliere spelers, en bijna een derde (30%) tot de professionals (grafiek 6.32).

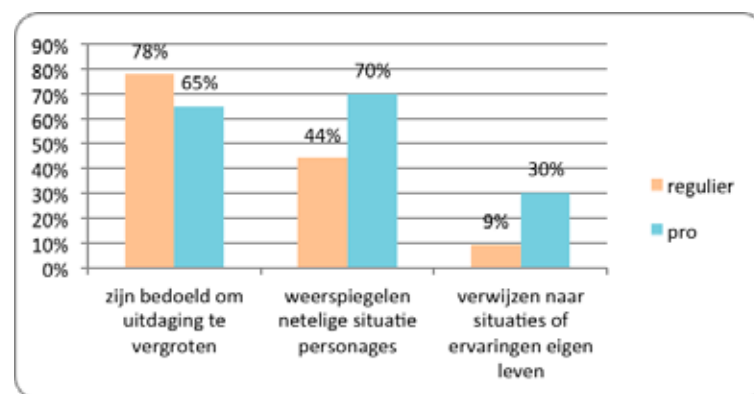
grafiek 6.32 percentage respondenten dat symboliek in vormgeving vermoedt



De inhoudelijke reacties van gamers uit beide groepen zullen hier uitsluitend moeten geven of het vooral in-game referenties betreft, of dat sommige gamers bepaalde, als teken waargenomen aspecten ook als verwijzing naar (universele) kwesties in onze eigen wereld opvatten¹⁷.

Een ander spelaspect waarvan ik op grond van mijn analyse vermoed dat het tot reflectie, en wellicht ook tot mimesis zou kunnen leiden betreft de nerveuze icoontjes op het beeldscherm, en – daaraan gerelateerd – de voortdurend veranderende knopfuncties op de controller. Ook daarbij breng ik de hypothese in stelling dat vrijwel alleen de professionele gamers hierin een vorm van expressie zien, en wellicht de procedurele retoriek vatten die hiermee – in elk geval voor mij – wordt uitgedrukt. Ruim 73% van de *Heavy Rain*-spelers meent dat die eigenschappen bedoeld zijn om het hen moeilijker te maken, om de uitdaging te vergroten, waarbij het onderscheid tussen de reguliere gamers en professionals te verwaarlozen is (grafiek 6.33). Een wat kleinere groep spelers (54%) is het eens tot zeer eens met de stelling dat die eigenschappen een weerspiegeling zijn van de moeilijkheden waarmee personages worden geconfronteerd.

6.33 Wisselende functie bedieningsknoppen en nerveuze icoontjes.



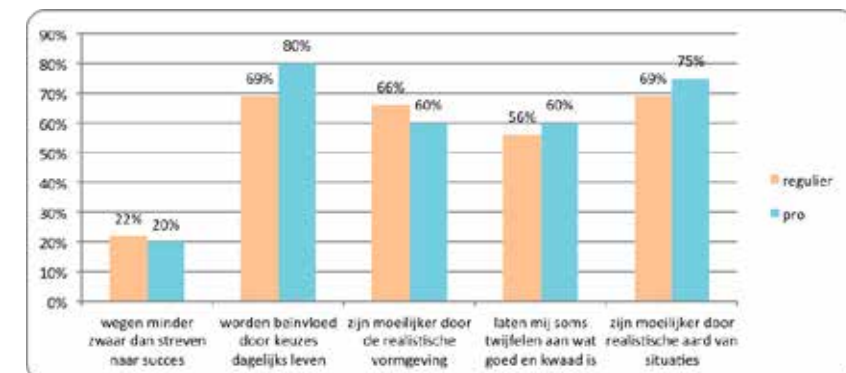
¹⁷ De analyse en classificatie daarvan volgen later in dit hoofdstuk, in de paragraaf inhoudelijke respons open vragen.

Daarbij zijn de professionals duidelijk in de overhand met 70%, tegenover de reguliere gamers met 44% (een in het oog springend verschil, maar opnieuw niet statistisch significant, met $\chi^2 = 0,622$ bij een significantiewaarde = 0,43). En hoewel het percentage instemmende reacties aanmerkelijk lager is bij de stelling dat die nerveus bewegende icoontjes en wisselende knopfuncties naar situaties in ons eigen leven verwijzen (17%), zijn ook hier de professionals met 30% in de overhand tegenover slechts 9% reguliere gamers (eveneens geen significant verschil). Ook hierbij is het interessant om de kwalitatieve, inhoudelijke respons te vergelijken met de uitkomsten van mijn eigen analyse. Daarin veronderstel ik dat deze bewuste game-kenmerken mogelijk verwijzen naar de notie dat je ook in het echte leven in lastige of moeilijke situaties niet altijd adequaat reageert, met alle foute beslissingen en kwalijke gevolgen van dien (zie de paragraaf *inhoudelijke respons open vragen aan het eind van dit hoofdstuk*).

Het gewicht van morele keuzes

In mijn eigen analyse veronderstel ik dat de realistische aard van de narratieve handeling in *Heavy Rain* (situaties, gebeurtenissen, personages, dialogen, setting e.d.) er toe leidt dat gamers de morele keuzes in deze game als lastiger, gewichtiger en gevoeliger ervaren dan in andere games. De respons op vragen en stellingen hierover bevestigen die hypothese grotendeels. Zo meent twee derde van de *Heavy Rain*-spelers dat het maken van de 'juiste' morele keuzes belangrijker is dan het 'winnen' van de game. Slechts 21% stelt dat winnen belangrijker is, terwijl 13% zich daar neutraal in opstelt (grafiek 6.34).

grafiek 6.34 De soms erg lastige keuzes tussen goed en kwaad in Heavy Rain. ...



Bijna drie op de vier respondenten (73%) denken dan ook dat hun keuzes over morele kwesties in dit spel worden beïnvloed door wat zij in het dagelijks leven zouden doen. Een kleinere groep (58%) wordt door de aard van die morele keuzes soms aan het twijfelen gezet over wat nu precies goed en kwaad is.

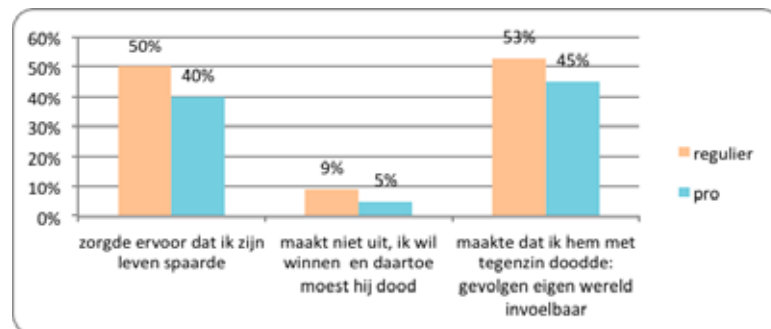
Het grafisch (iconisch) realisme van *Heavy Rain* oefent daarnaast een minder sterke invloed uit op de morele keuzes die gamers (verplicht) moeten maken dan de realistische aard van de situaties. Waar 63% meent dat de realistische vormgeving van *Heavy Rain* de keuzes tussen goed en kwaad bemoeilijkt, vindt 71% dat van de realistische aard van situaties.

Morele dilemma's bij moordopdracht

De situatie waarin je in de huid van Ethan een vermeend drugsdealer moet ombrengen heb ik als casus gebruikt in een enquêtevraag. Met dit expliciete voorbeeld beoog ik de hypothese te toetsen over de invloed van symbolisch (en wellicht indexicaal) realisme op moreel gedrag¹⁸. De spelers lijken de bewuste scène deels als een realistische symbolische referentie op te vatten: vanuit conventionele gedrags- en wetgevingsregels (aangeleerd, op grond van afspraken) is het verboden mensen neer te schieten, ongeacht welke situatie zich voordoet¹⁹.

Daarnaast lijken respondenten er ook een realistisch indexicaal teken in te zien. Dat gebeurt wanneer iemand een structureel verband legt tussen het teken (representamen: het doden van de man), het gevolg daarvan (het object waar dit teken voor diegene naar verwijst: de vaderloze meisjes) en het mentale effect op grond van dit verband (de interpretant). Bijna de helft van de spelers (46%) voelde zich kennelijk dusdanig aangesproken door het realisme van deze bewuste situatie dat zij het leven van de man spaarden, terwijl slechts 8% van de respondenten zich onverschillig toonde, en het (over)winnen van het spel belangrijker achtte dan het leven van een (virtueel) persoon (grafiek 6.35).

grafiek 6.35 Slachtoffer van moordopdracht Ethan blijkt liefhebbende vader van twee meisjes. Die wetenschap...



Precies de helft van de *Heavy Rain*-gamers geeft toe de man met tegenzin te hebben gedood, omdat ze zich de gevolgen in de echte wereld zo goed kunnen voorstellen. Ook hier speelt vooral het indexicaal realisme kennelijk een belangrijke rol.

6.5 Vinden respondenten Bioshock, Fable II en Heavy Rain een kunstgame?

Is Bioshock een kunstgame?

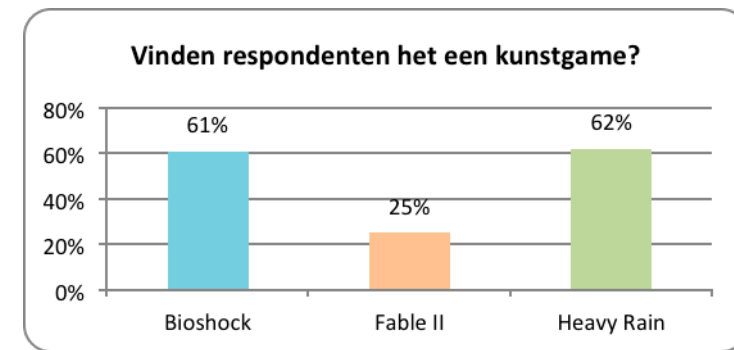
Op de vraag aan de in totaal 101 Bioshock-spelers of zij deze game een kunst- of artgame vinden antwoordt 61% positief (*Fable II* 25%, *Heavy Rain* 62%; grafiek 6.36)²⁰.

¹⁸ Realisme van code en kennis, en dus niet van illusie, waaronder ik iconisch of grafisch realisme schaar.

¹⁹ Maar natuurlijk zouden ook morele intuïties daarbij een rol kunnen spelen.

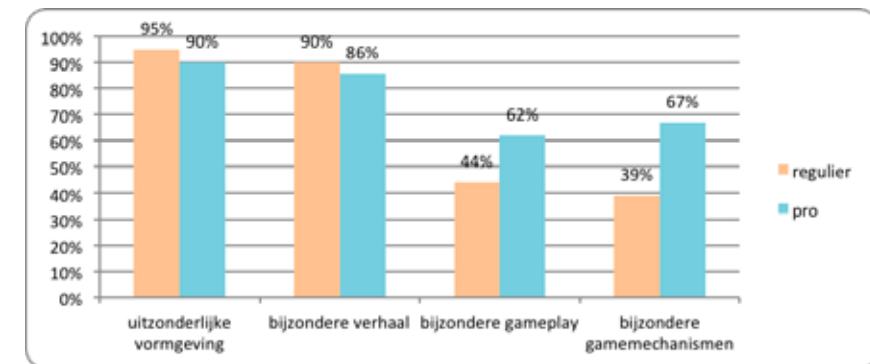
²⁰ In de vraagstelling zijn zowel de begrippen artgame als kunstgame gebruikt. Deze termen pas ik in deze studie zonder onderscheid naast elkaar toe. Het feit dat de onafhankelijk uitgegeven indie-games ook vaak als artgame worden bestempeld is vermoedelijk te danken aan de doorgaans bovenmatige nadruk op de esthetische aspecten van deze games (Stern, 2009).

grafiek 6.36 percentages wel kunstgame



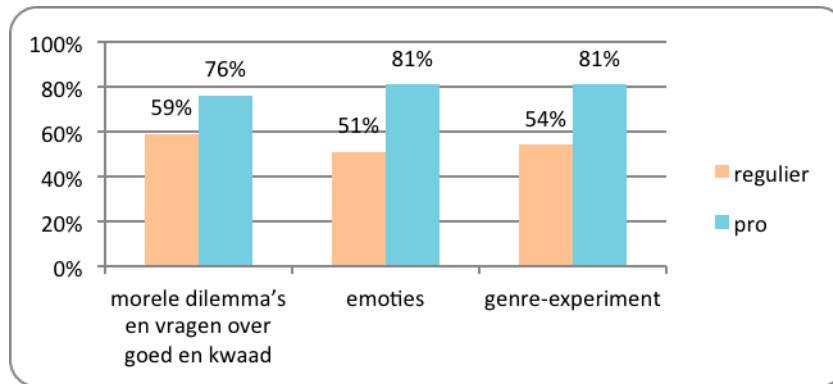
Als we kijken naar de eigenschappen die daartoe worden genoemd in de vragenlijst geeft ruim 94% van deze groep aan dat de *uitzonderlijke vormgeving* van *Bioshock* daar debet aan is (grafiek 6.37a). Dit bevestigt mijn algemene hypothese dat de meeste mensen games vooral als kunst zien op grond van de uiterlijke esthetische kenmerken. Dit gaat natuurlijk alleen nog op voor *Bioshock*. In de samenvattende conclusies van dit onderdeel leg ik de hieraan gerelateerde antwoorden over de andere games ernaast voor een definitief oordeel.

grafiek 6.37a Ik vind Bioshock een kunst- of artgame op grond van



Nog altijd 89% (55 van 61 gamers die *Bioshock* een kunstgame noemen) wijst het *bijzonder verhaal* aan als bepalend kenmerk om *Bioshock* als artgame te bestempelen. Een volgend aspect dat daartoe veelvuldig genoemd wordt zijn *de morele dilemma's en de vragen die dat oproept over goed en kwaad*, hetgeen door 65% van deze groep wordt aangehaald, op de voet gevolgd door *het genre-experiment* (63%) en *de emoties die het teweegbrengt* (61%) (grafiek 6.37b).

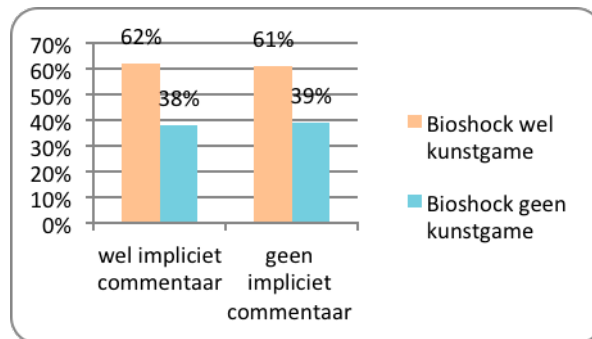
grafiek 6.37b Ik vind Bioshock een kunst- of artgame op grond van.....



Impliciet commentaar vs. andere motivaties om Bioshock kunstgame te noemen

Door het ervaren van een betekenisproces via impliciet commentaar, tijdens het spelen 'ingefluisterd' door een geconstrueerd bewustzijn hebben verscheidene respondenten een artistieke ervaring ondergaan – in termen van deze studie²¹. Veel daarvan geven vervolgens aan *Bioshock* geen kunstgame te vinden. Dat geldt voor ruim 38% (21) van de 55 mensen die impliciet commentaar hebben ervaren, en daar ook iets over hebben gezegd (tabel 6.38a).

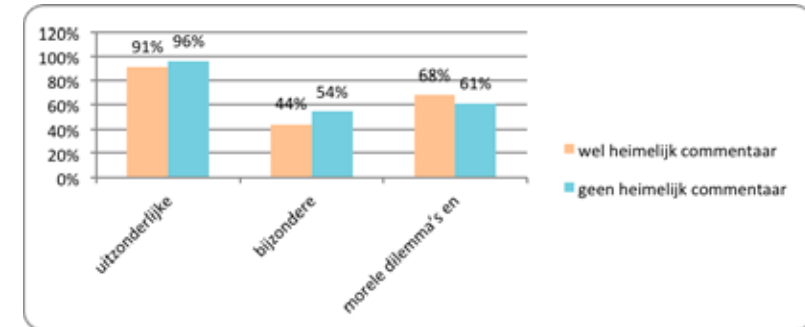
grafiek 6.38a Eigen oordeel Bioshock kunstgame vs. artistieke ervaring in termen van deze studie



Daarnaast is het opmerkelijk dat van de 28 gamers die aangeven *geen* impliciet commentaar te hebben opgemerkt, maar *Bioshock* wel een kunstgame vinden, 61% (17) meent dat de morele dilemma's en de vragen die dat oproept over goed en kwaad daar debet aan zijn (grafiek 6.38b). Deze mensen vatten de wijze waarop die morele dilemma's in de game zijn verwerkt, en waarop zij het daaraan ten grondslag liggende betekenisproces zelf hebben ervaren en geïnterpreteerd kennelijk niet op als commentaar, als een impliciete opvatting over de wereld en het leven.

²¹ Of dat echt zo is verifieer ik later nog op grond van hun inhoudelijk commentaar.

grafiek 6.38b Wel/geen impliciet commentaar vs. argumenten Bioshock kunstgame



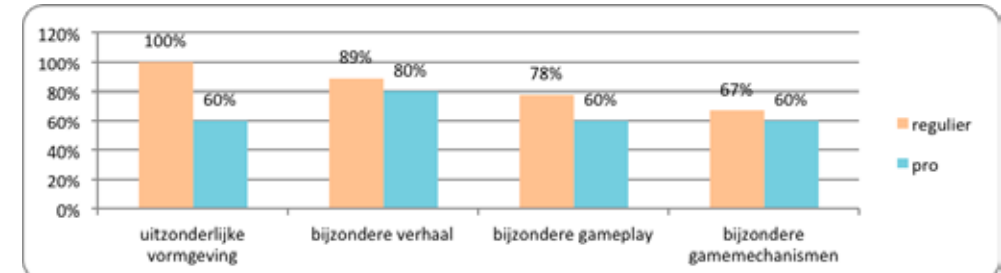
Ook hier een ogenschijnlijke discrepantie: gamers vatten die bijzondere game-mechanismen wel op als kenmerk van een kunstgame, maar niet als een impliciet retorisch middel (54% van de 28 gamers die eerder geen impliciet commentaar hebben opgemerkt).

Tot slot stelt 96% van de gamers die aangeven geen verborgen commentaar te hebben opgemerkt, maar *Bioshock* wel een kunstgame achten, de uitzonderlijke vormgeving daarvoor verantwoordelijk. Met de 91% van de groep die én impliciet commentaar heeft waargenomen, en de uitzonderlijke vormgeving als kunstargument noemt (gemiddeld 94% van alle *Bioshock*-gamers die het een kunstgame achten) bevestigt dit nogmaals mijn hypothese dat veel gamers een game als kunst zien op grond van de esthetische, visuele kenmerken. Dat lijkt er op te wijzen – in elk geval op grond van de *Bioshock*-uitkomsten – dat de meeste gamers er een institutionele kunstopvatting op na houden, een afspiegeling dus van de inzichten van experts in zowel de kunst- als de gamewereld.

Is Fable II een kunstgame?

Van de totale groep *Fable II*-spelers vindt slechts een kwart dat dit een kunstgame is, met een verdeling van 23% van de reguliere *Fable II*-spelers tegenover 31% van de professionals – beduidend minder dus dan de 60% bij *Bioshock*, zoals grafiek 6.36 al illustreerde.

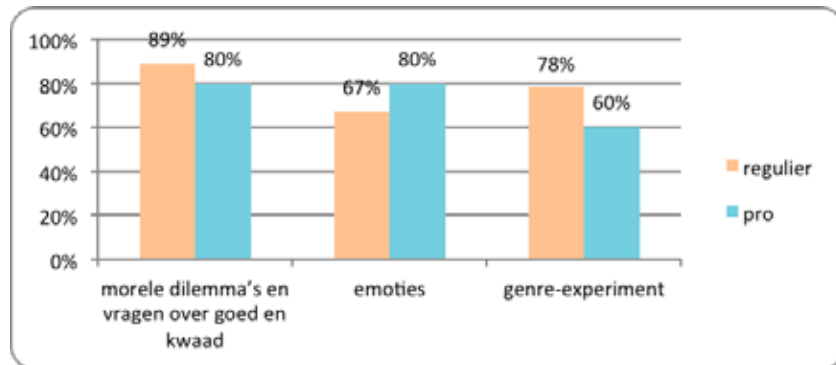
grafiek 5.39a Ik vind Fable II een art- of kunstgame op grond van...



De meest genoemde redenen om *Fable II* een kunstgame te noemen lopen hier niet

zover uiteen als bij *Bioshock*. De kenmerken *uitzonderlijke vormgeving*, *bijzonder verhaal* en *morele dilemma's* worden evenredig door 86% van deze groep (12 van de 14) als reden aangedragen, met een tamelijk evenwichtige verdeling van regulieren en professionals bij de twee laatstgenoemde aspecten (grafieken 6.39a/b). Afgezien van het feit dat de reguliere spelers een enorme overhand hebben bij het vormgevingsaspect is wel duidelijk dat die esthetische verschijningsvorm hier gemiddelde genomen niet vaker dan andere eigenschappen als belangrijkste kunstkenmerk wordt genoemd.

grafiek 6.39b Ik vind Fable II een art- of kunstgame op grond van...



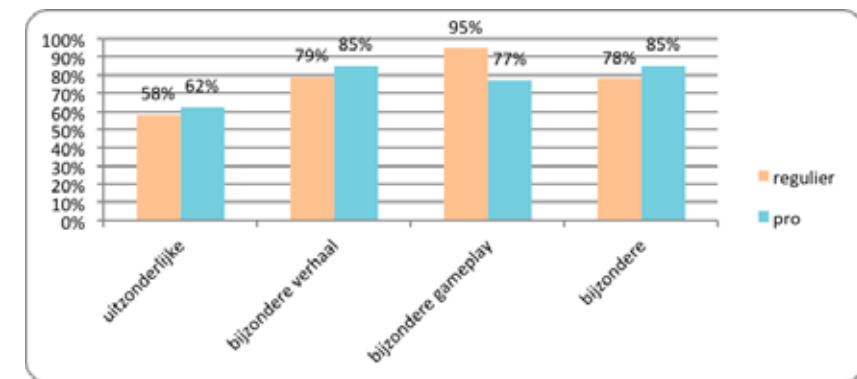
Het vormgevingsargument krijgt weliswaar de hoogste score, maar enkele andere argumenten blijken hier even belangrijk. De kenmerken *bijzondere gameplay*, *emoties* en *genre-experiment* worden elk nog altijd door 71% van deze groep respondenten (10 van de 14) aangehaald als eigenschap die deze game voor hen tot een kunstgame maakt. Ook bij deze aspecten is een evenredige verdeling te zien in het aandeel reguliere spelers en professionals dat het hier *mee eens* of *zeer mee eens* is.

Ook bij *Fable II* menen meerdere respondenten (21% = 9 van de 42) die eerder aangaven geen impliciet commentaar te hebben opgemerkt dat dit een kunstgame genoemd kan worden. Globaal genomen zijn er veel minder *Fable II* dan *Bioshock*-gamers die door afwijkende gameplay- en verhaalaspecten tot (meta)reflectie aangespoord, of die *Fable II* als kunstgame opvatten.

Is Heavy Rain een kunstgame?

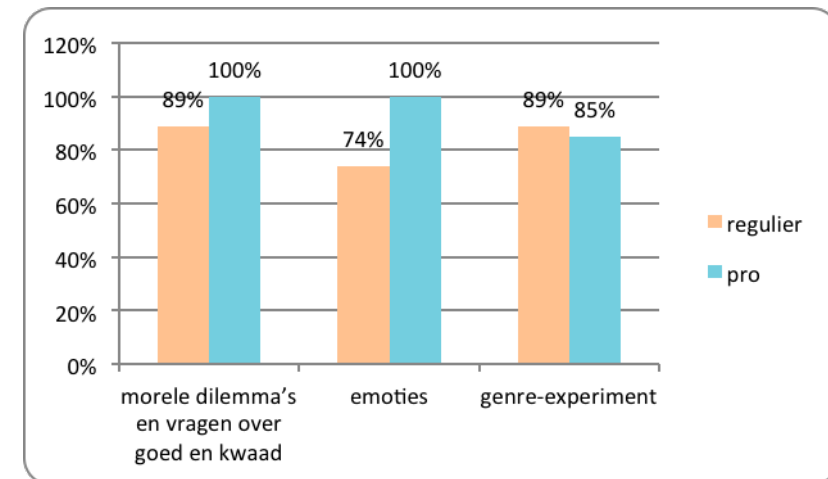
Terwijl deze vraag bij *Bioshock* door 61% en bij *Fable II* door slechts 25% van de spelers werd bevestigd is dat percentage bij *Heavy Rain* met 62% zelfs nog een fractie hoger. Maar waar ruim 98% van de *Bioshock*-gamers de *uitzonderlijke vormgeving* als belangrijkste reden noemt, conform mijn hypothese, scoort de vormgeving bij *Heavy Rain* juist het laagst van alle te kiezen kenmerken die deze game tot een kunstgame zouden maken. Niet meer dan 59% meent dat dit *Heavy Rain* tot een kunst- of artgame maakt (grafiek 6.40a/b).

grafiek 6.40a Ik vind Heavy Rain een art- of kunstgame op grond van...



Een veel groter deel van de respondenten (84%) geeft aan dat ze *de emoties die het teweegbrengt* als belangrijkste kenmerk zien dit spel een kunstgame te noemen. Daarmee is dit affectieve aspect niet het meest genoemde kenmerk, waardoor mijn hypothese hierover ongeldig is gebleken. Niet de emoties die *Heavy Rain* teweegbrengt, maar de *morele dilemma's* en *de vragen die zij oproepen over goed en kwaad* worden door een grote meerderheid als belangrijkste redenen aangewezen dit spel een kunstgame te noemen (94% van de respondenten die *Heavy Rain* een kunstgame noemt). Aspecten die daarnaast ook, in aflopende rangorde, als reden worden genoemd zijn vervolgens de *bijzondere gameplay* en het *genre-experiment* (beide 88%), het *bijzondere verhaal* (81%), en tot slot de *bijzondere gamemechanismen* (75%).

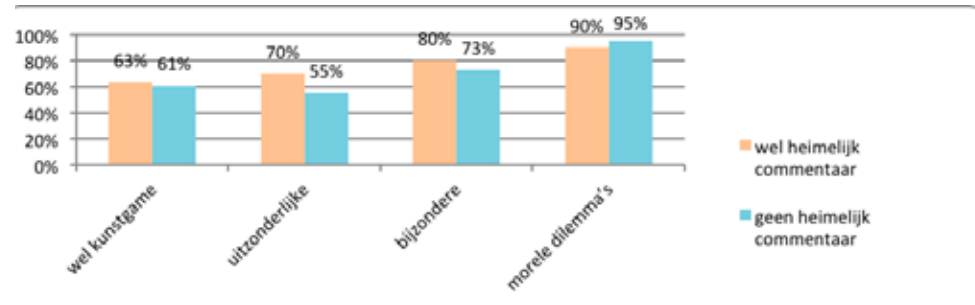
grafiek 6.40b Ik vind Heavy Rain een art- of kunstgame op grond van...



Impliciet commentaar vs. oordeel kunstgame

Net als bij *Bioshock* en *Fable II* wil ik ook hier nagaan in hoeverre gamers *Heavy Rain* een kunstgame vinden, terwijl zich geen mimesis heeft voorgedaan (ergo: ze hebben geen geconstrueerd bewustzijn ervaren). Daarbij is het interessant om te zien welke argumenten zij daartoe dan wel noemen. Van de 36 respondenten die eerder aangaven geen impliciet commentaar te hebben waargenomen geeft nu 61% (22) aan *Heavy Rain* als kunstgame op te vatten (grafiek 6.41). Bij *Bioshock* is dat percentage slechts 37%.

grafiek 6.41 Wel/geen impliciet commentaar vs. argumenten Heavy Rain kunstgame



Opvallend is wel dat van die groep van 22 die eerder aangaf niets 'tussen de regels' te hebben opgemerkt 95% aangeeft *Heavy Rain* een kunstgame te vinden op grond van de morele dilemma's en de vragen die deze oproepen over goed en kwaad. Net als bij *Bioshock* valt hieruit te concluderen dat deze *Heavy Rain*-spelers de morele dilemma's die de game aan de orde stelt, en de manier waarop zij die hebben waargenomen en geïnterpreteerd niet als resultaat van impliciet commentaar opvatten.

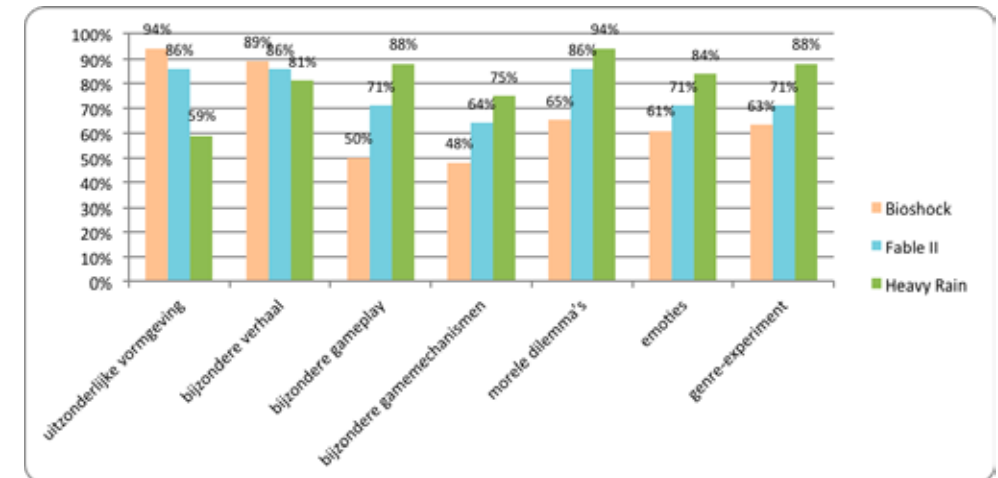
Toch blijkt het merendeel van de persoonlijke reacties op de vraag naar impliciet commentaar wel gerelateerd aan morele dilemma's.

Het blijkt bovendien dat van de mensen die én impliciet commentaar hebben opgemerkt, én *Heavy Rain* een kunstgame vinden, 90% (9 van de 10) die morele dilemma's aangeeft als reden om het een kunstgame te noemen. Los van de toetsing van betekenisprocessen en artistieke verbeelding in games kunnen we gevoeglijk concluderen dat uit de drie onderzochte entertainment games *Heavy Rain* zich erg nadrukkelijk in het ethische domein begeeft, en daar bovendien veel waardering voor ontvangt. Daarnaast is mijn hypothese over de nadrukkelijk esthetische aantrekkingskracht van deze game ongeldig gebleken. Ik veronderstelde dat de meeste gamers dit spel vooral zouden waarderen om zijn fotorealistische uitdrukkingsvorm, en dat de meeste respondenten die visuele presentatie van het verhaal ook als belangrijkste reden zouden aanhalen om *Heavy Rain* een kunstgame te noemen. Maar juist dat aspect scoort nota bene het laagst in de desbetreffende vraag, terwijl de *Heavy Rain*-gamers de eerder genoemde morele implicaties daartoe als meest relevant inschatten.

Vergelijking kunstargumenten bij de drie mainstreamgames

Ter afsluiting van de mainstream-resultaten toon ik met grafiek 6.42 nog even een vergelijkend overzicht met de verschillende eigenschappen die de respondenten als meest bepalend kunstkenmerk hebben aangewezen.

grafiek 6.42 Vergelijking kunst-argumentatie bij de drie verschillende games



Behalve dat daar een kunstopvatting uit is te distilleren, maakt het inzichtelijk waarin de drie verschillende games volgens de respondenten uitblinken qua esthetische en artistieke kwaliteiten.

6.6 Analyse empirische gegevens indie-games Braid & The Path

De respons op de vragenlijsten over de indie-games is erg laag gebleven. Met slechts 19 respondenten bij *Braid* en 4 bij *The Path* zullen kwantitatieve statistische analyses nauwelijks representatieve resultaten opleveren. Toch acht ik het bij *Braid* nog wel mogelijk om hypothesen te toetsen waarin kernvariabelen als gamer-rol (professioneel of regulier) tegen elkaar worden afgezet. De kwalitatieve respons verdient hier in mijn ogen het meeste gewicht. Een samenvattende analyse van de opvattingen van gamers over specifieke, mogelijk tot artistieke verbeelding leidende aspecten volgt in paragraaf (6.7).

Verhouding professionals en reguliere gamers

Het springt meteen in het oog dat bij *Braid* de professionals flink in de meerderheid zijn, met 68% pro's (13) tegen 32% reguliere gamers (6)²². Ik vooronderstel dat die pro's zich doorgaans uitgebreider (laten) informeren en meer reviews over en analyses van een game

22 Ter illustratie: de verhouding over de totale groep respondenten (206) ligt op 131 reguliere gamers (64%) tegen 75 professionals (36%). Bij de mainstream-games wordt die verhouding op de voet gevolgd, met 66 regulieren tegen 35 pro's bij *Bioshock*, 39 regulieren tegenover 16 pro's bij *Fable II*, en 32 reguliere gamers tegenover 20 professionals bij *Heavy Rain*. Dat die verhouding bij *Braid* precies andersom ligt noopt tot de aanname dat professionals vaker of eerder geneigd zijn ook onafhankelijk geproduceerde en als artistiek geframede games te spelen en te verkennen, en mogelijk beroepshalve ook te analyseren en/of te bespreken.

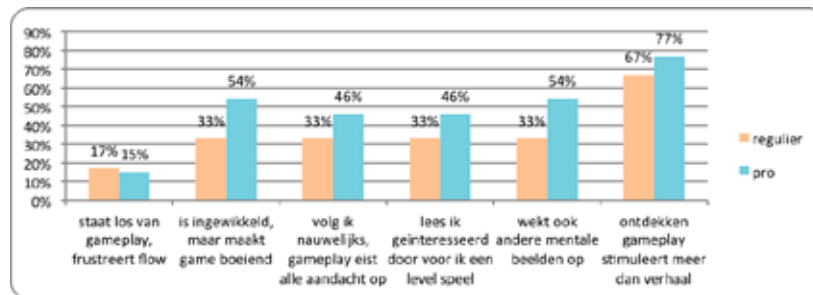
lezen. Tegen de verwachting in, en tegenovergesteld aan *Braid*, zijn onder de respondenten bij *The Path* de reguliere gamers in de meerderheid, in een verhouding 3:1 (hetgeen dus eveneens het daadwerkelijke aantal representeert).

Belemmert het verhaal de entertainmentervaring of bevordert het de verbeelding?

In mijn *Braid*-analyse formuleer ik op grond van de in mijn ogen nogal harde, gekunstelde scheiding tussen de *boekverhalen* en het *spel* de hypothese dat veel gamers zich door die tamelijk losstaande teksten belemmerd voelen in de gameplay. Na beëindiging van een level (of een wereld) moet je telkens door een nieuwe deur waarachter je een aantal boeken met korte teksten aantreft, alvorens de echte spelwereld te betreden. Daar kun je straf-feloos aan voorbijgaan, maar als je besluit ze toch te gaan lezen kan dat het spelritme en de routine van het platformspel negatief beïnvloeden.

De enquêteresultaten geven echter aan dat het zo'n vaart niet loopt: *slechts* 16% (3) van de *Braid*-respondenten vindt dat de *boekteksten losstaan van de gameplay*, en voelt zich door die teksten uit zijn of haar flow gehaald (grafiek 6.43). Bijna de helft van de respondenten (47%) vindt het verhaal weliswaar ingewikkeld, maar meent tegelijkertijd dat dit de game ook boeiend maakt. Een vrijwel even grote groep *Braid*-spelers (42%) laat weten dat zij het verhaal nauwelijks volgen omdat de gameplay alle aandacht opeist. Driekwart van de *Braid*-spelers (74% = 14 van de 19) laat zich ten slotte sterker motiveren door gameplay dan door het verhaal.

grafiek 6.43 Het verhaal uit de boekteksten van *Braid*...

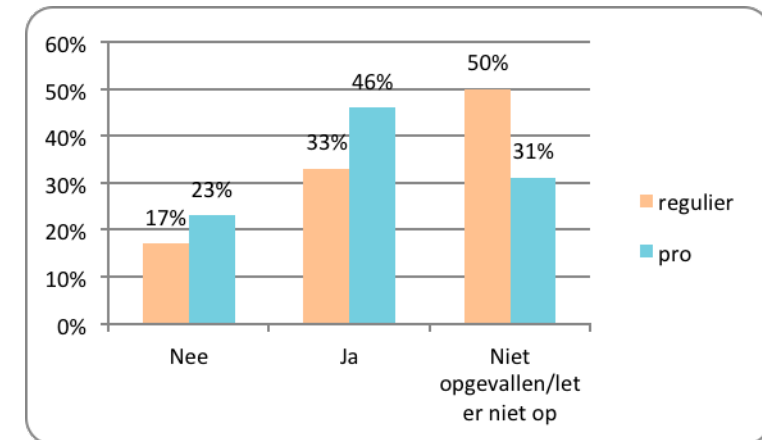


De verschillen tussen de reguliere gamers en professionals zijn bij deze verhaalge-relateerde vragen trouwens verwaarloosbaar (niet statistisch significant). Tegen mijn verwachting in blijkt nog altijd 42% van de *Braid*-spelers de teksten uit de boeken steeds geïnteresseerd door te lezen, alvorens aan een volgend level te beginnen. Misschien komen de gamers er spelenderwijs achter dat de teksten een integraal en onlosma-kelijk onderdeel uitmaken van de kunstzinnige aard van deze game? De beschouwende, enigszins filosofische teksten in een bovendien soms poëtische uitdruktingsvorm kunnen die indruk wellicht nog versterken. Het verhaal lijkt dan ook bij bijna de helft (47%) van de *Braid*-spelers zodanig tot de verbeelding te spreken dat zij ook andere gebeurtenissen en beelden zien dan wat zich letterlijk voordoet in de game. Verderop kom ik nog terug op de vraag of die teksten door de respondenten wellicht als belangrijke aanleiding worden gezien om *Braid* een kunstgame te noemen.

Verwijzingen naar de eigen wereld in het verhaal?

Buitengewoon opvallend is dat niet meer dan 42% van de respondenten mogelijke verwij-zingen naar de wereld om ons heen in het *Braid*-verhaal heeft opgemerkt (grafiek 6.44). Ter vergelijking: bij de mainstream-entertainmentgame *Fable II* was dat eveneens 42%, bij *Bioshock* zelfs 54%.

grafiek 6.44 Verwijzingen naar eigen wereld opgemerkt in verhaal *Braid*?



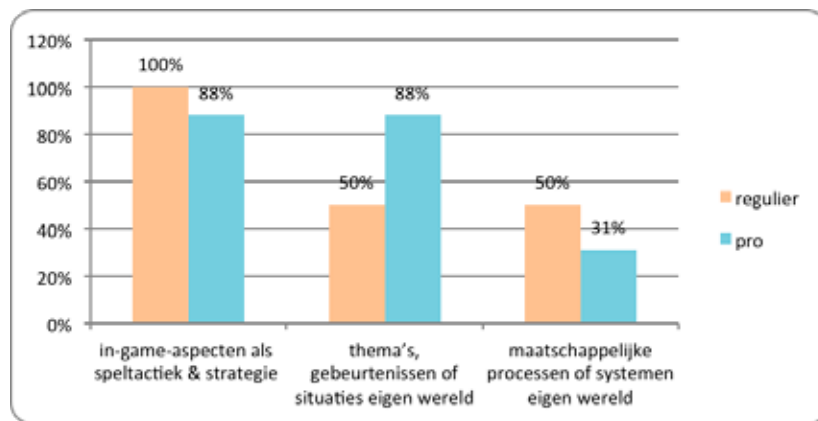
Waar bij *Braid* het verhaal tamelijk los lijkt te staan van de gameplay, is dat bij *The Path* een heel ander verhaal. Het (spelenderwijs creëren van het) verhaal lijkt min of meer de kern uit te maken van deze game. Drie van de vier respondenten zijn het er dan ook mee eens dat het verhaal hier meer dan in andere games samenvalt met de gameplay, terwijl een van de spelers daar neutraal in is. Dat het verhaal onduidelijk en vaag is vinden ze daarnaast alle vier bijdragen aan een boeiende spelervaring, en ook niemand verliest door die vaagheid de belangstelling om door te spelen. Eveneens drie van de vier respon-denten vinden dat die vaagheid en onduidelijkheid ertoe bijdraagt dat ze vaker nadenken over de betekenis van gebeurtenissen (1 neutraal), terwijl hetzelfde aantal aangeeft zich daardoor gestimuleerd te voelen ook andere gebeurtenissen en beelden te zien dan wat zich letterlijk in het spel voordoet.

Afwijkende gameplayaspecten waargenomen?

Hoewel mijn hypothese over het afleidende karakter van de boekteksten in *Braid* niet bevestigd is, ben ik benieuwd of de respondenten zelf ook een connectie leggen tussen het verhaal en de gameplay. Ik heb dat in de enquête eerst zo neutraal mogelijk proberen te achterhalen met de vraag naar opvallende gameplayaspecten. In eerste instantie geeft meer dan de helft (53%) van de *Braid*-spelers aan een mogelijke bedoeling te zien achter opvallende of afwijkende gameplay-aspecten. Gevraagd naar het object van hun overwegingen geeft 90% aan tot nadenken te worden aangespoord over ingame-aspecten als speltactiek, strategie en mogelijke oplossingen (grafiek 6.45) – gezien de complexe

gameplay niet heel verrassend. Maar wel opmerkelijk vind ik dat altijd nog 80% het eens tot zeer eens is met de stelling dat die afwijkingen stimuleren tot nadenken over thema's, gebeurtenissen of situaties in onze eigen wereld. Ten slotte geeft 40% aan (n = 4) door die afwijkingen aan het denken te zijn gezet over maatschappelijke processen of systemen in onze eigen wereld.

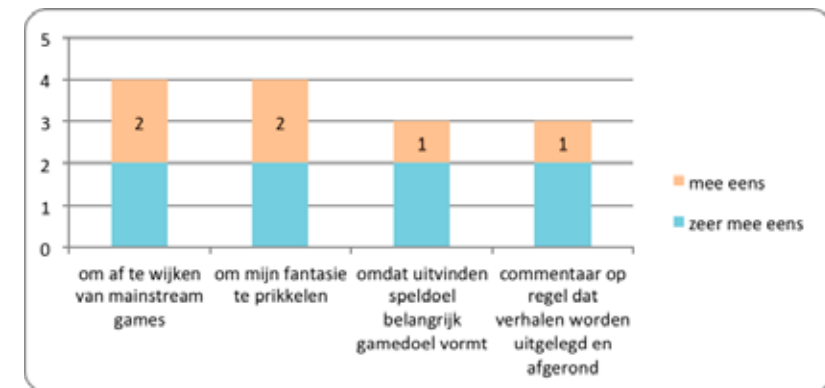
grafiek 6.45 Afwijkende gameplay-aspecten Braid zetten aan tot nadenken over...



Met name de onbepaaldheid van de gamemechanismen in *The Path* (er is geen duidelijk doel, er wordt niets uitgelegd, geen richting aangegeven, er zijn geen concrete uitdagingen, etc.) zie ik in mijn eigen analyse als een bron van verbeelding. Drie van de vier respondenten geven aan een mogelijke bedoeling te vermoeden in opvallende gameplayaspecten. Die zetten slechts een ervan aan tot nadenken over in-gameaspecten als speltactiek, strategie en mogelijke oplossingen, terwijl ze zich alle drie aangespoord voelen na te denken over gebeurtenissen en situaties in de wereld om ons heen. Twee van de drie geven ten slotte aan op grond van die afwijkende gameplay-aspecten wel eens na te denken of te fantaseren over maatschappelijke processen of systemen in de wereld buiten het spel.

The Path-spelers gaan er unaniem in mee dat de ontwikkelaars de speldoelen vaag hebben gehouden om daarmee af te wijken van mainstream games (grafiek 6.46). Voorts menen ze dat die onbepaaldheid opzettelijk in de game is verwerkt om hun fantasie te prikkelen. Drie van de vier zijn het er verder mee eens tot zeer mee eens dat die onbepaaldheid van doelen en regels een bedoeling heeft, omdat ze het aannemelijk achten dat het uitvinden van het speldoel een belangrijk gamedoel vormt. Tot slot is een van de respondenten het oneens, en drie van de vier het eens tot zeer eens met de stelling dat die vaagheid opzettelijk in *The Path* is verwerkt, als (impliciet) commentaar op de regel dat verhalen behoren te worden uitgelegd en afgerond.

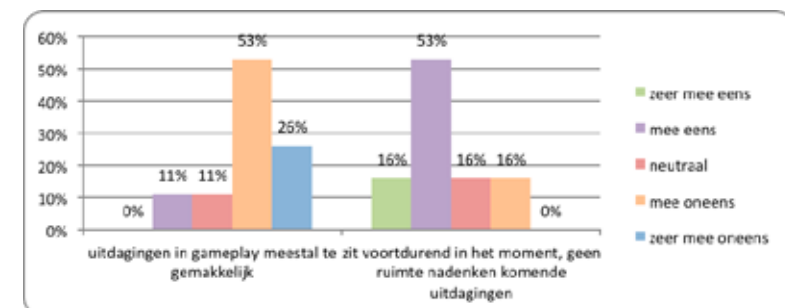
grafiek 6.46 Spel doelen *The Path* zijn opzettelijk vaag en onduidelijk gehouden...



Ervaren geconstrueerd bewustzijn

Een omstandigheid die het ervaren van impliciet commentaar in *Braid* mogelijk in de weg zit is de complexiteit van de gameplay. Ik vooronderstel in mijn eigen game-analyse dat de tactische immersie, bewerkstelligd door de complexe gameplay, het oplossen van puzzels, het bedenken van oplossingen en routes dusdanig intens is dat spelers nauwelijks de ruimte hebben om andere signalen op te merken en er op te reflecteren. Die veronderstelde complexiteit lijkt te worden beaamd bij de enquêtevraag of de uitdagingen en puzzels in *Braid* te gemakkelijk zijn²³. Bijna 80% van de *Braid*-spelers (15 van de 19) is het daar mee oneens tot zeer oneens (grafiek 6.47). Mijn daaraan gerelateerde aanname dat dit een diepe tactische immersie²⁴ veroorzaakt lijkt ook deels bevestigd: 69% (13 van de 19 spelers) is het eens tot zeer eens met de stelling dat de *Braid*-gameplay hen voortdurend in het moment dwingt, waardoor er nauwelijks ruimte is om na te denken over komende uitdagingen, en hoe die zijn op te lossen (strategische immersie).

grafiek 6.47 Complexiteit gameplay *Braid* belemmerend voor reflectie?

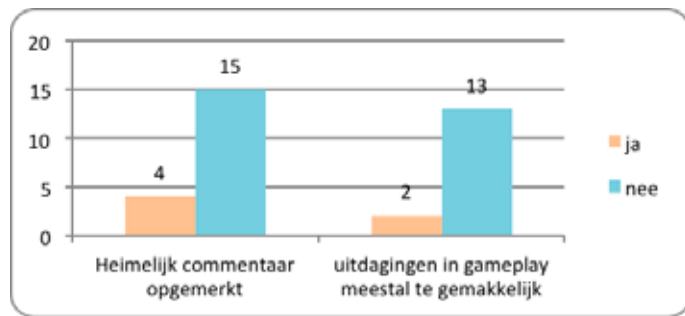


²³ Er is met opzet niet gevraagd of gamers de uitdagingen en puzzels te complex vinden, om de antwoorden niet te veel in een bepaalde richting te sturen.

²⁴ Waarbij de actuele gameplay uiterst snelle reacties vereist, en dus vrijwel alle mentale aandacht opeist.

Mijn hypothese dat die complexe gameplay het ervaren van mimesis belemmert wordt misschien niet expliciet bevestigd, maar ook niet verworpen door de respons op de vraag naar impliciet commentaar. Daarop reageert slechts 21% van de *Braid*-spelers positief (4 van de 19)(grafiek 6.48).

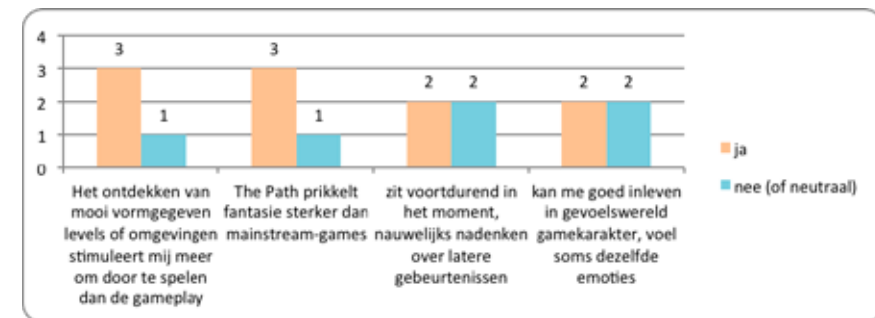
grafiek 6.48 Correlatie complexiteit uitdagingen – impliciet commentaar Braid



Mede op grond van de inhoudelijke respons met betrekking tot het opmerken van impliciet commentaar verwacht ik niet dat *Braid*-spelers aspecten gerelateerd aan 'geconstrueerd bewustzijn' en 'betekenisprocessen' als reden aandragen het een kunstgame te noemen (zie voor die respons de analyse hierna). Dat geldt eveneens voor de relatie tussen het allegorische verhaal en de gamemechanismen, waarbij het spelen met de tijd en het ongedaan maken van je handelen centraal staan. Deze relatie, en ook het betekenisproces dat daaraan mogelijk ten grondslag ligt hebben de *Braid*-spelers kennelijk niet als iets opmerkelijks ervaren.

Dat de verbeelding van de handeling in *The Path* ook een belangrijke rol speelt bij de respondenten blijkt wel uit de respons op de stelling: *Het ontdekken van mooi vormgegeven levels of omgevingen stimuleert mij meer om door te spelen dan de gameplay*. Drie van de vier spelers zijn het daar mee eens (2) tot zeer mee eens (grafiek 6.49). Eveneens drie respondenten geven aan dat ze hun fantasie sterker geprikkeld zien door het spelen van *The Path* dan door het spelen van mainstream-games. Niettemin voelt slechts een respondent zich regelmatig opgenomen in de virtuele gamewereld van *The Path*. En ondanks de relatief lage interesse in het ontdekken van nieuwe gameplay als drijvende kracht, zeggen toch twee van de respondenten voortdurend in het moment te zitten, en nauwelijks na te denken over wat er verderop in het spel zou kunnen gebeuren. Tot slot lijkt ook een affectieve, empathische component mee te spelen, als het gaat om identificatie met de protagonist. Twee van de vier spelers zeggen zich goed te kunnen inleven in de gevoelswereld van het gamepersonage, en soms ook dezelfde emoties te voelen.

Grafiek 6.49 Verbeelding & identificatie The Path

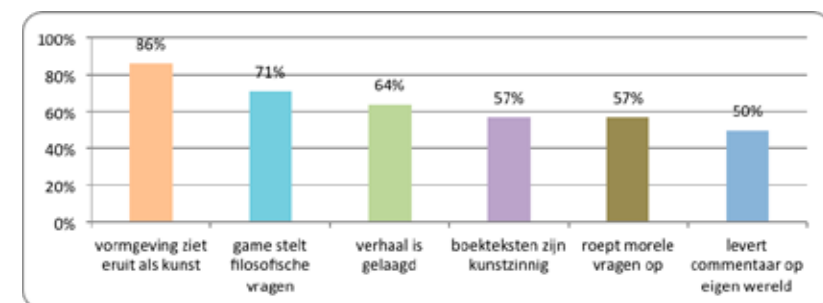


Op grond van deze uitkomsten (identificatie/emotie, in het moment zitten en het ontdekken van mooi vormgegeven levels) kan al enigszins worden voorspeld dat de kenmerken om *The Path* een kunstgame te noemen ook vooral op het esthetische vlak liggen.

(Waarom) is Braid een kunstgame?

In mijn eigen game-analyse formuleer ik rond deze vraag de hypothese dat veel gamers ongetwijfeld zullen erkennen dat het hier om een kunstgame gaat. Mijn veronderstelling is daarbij dat vooral de kunstzinnige vormgeving van *Braid* als belangrijke reden daartoe wordt aangedragen, en dat daarnaast ook de filosofische contemplatie waartoe het verhaal probeert aan te zetten als kunstargument wordt genoemd. Uit de respons blijkt dat bijna driekwart van de *Braid*-spelers (74% = 14 van de 19 respondenten) deze game als een kunstgame beschouwt. Een erg klein deel van die groep (14% = 2 van de 14) geeft eerlijk toe die mening te zijn toegedaan op grond van wat er in de reviews over is gezegd. De helft (n = 7) vindt de stelling dat de game commentaar op de werkelijkheid lijkt te leveren een aanleiding deze game een kunstgame te noemen, terwijl 64% dat meent op grond van de gelaagdheid van het verhaal (grafiek 6.50). En terwijl (slechts) 57% *Braid* een kunstgame noemt op grond van de morele vragen die de game oproept, en een even groot deel dat meent omdat de boekteksten kunstzinnig zijn, beaamt 71% dit op basis van de inschatting dat de game filosofische vragen oproept, wat mijn hypothese hierover bevestigt.

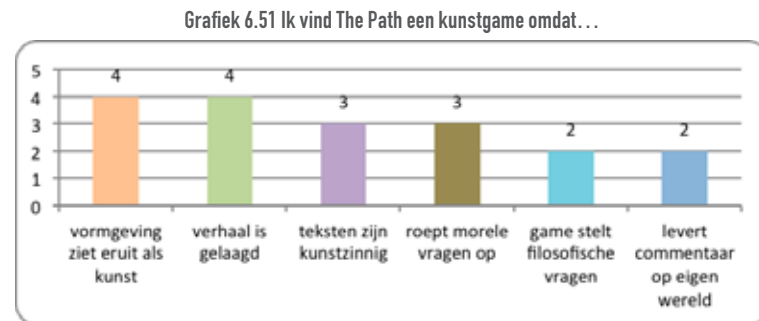
grafiek 6.50 Ik vind Braid een kunstgame omdat...



Mijn hypothese over de esthetiek als motivatie hierin lijkt ten slotte ook geldig: maar liefst 86% ziet *Braid* als kunstgame op grond van de kunstzinnige vormgeving.

(Waarom) is *The Path* een kunstgame?

De vier respondenten beamen eensgezind dat zij *The Path* een kunstgame vinden. En zoals voorspeld is inderdaad een belangrijke reden daartoe de opvatting dat de vormgeving van de game er als kunst uitziet. Drie gamers zijn het daar mee eens, de vierde is het er zeer mee eens (grafiek 6.51).



In diezelfde antwoordverhouding vinden zij daarnaast dat *The Path* een kunstgame is omdat het verhaal gelaagd is. Drie van de vier zijn vervolgens van mening dat ook de kunstzinnige aard van de teksten daaraan bijdraagt, terwijl een van de respondenten daarin neutraal blijft. Ook hier geeft een van respondenten toe tot de kwalificatie kunstgame te zijn gekomen omdat dit in de reviews werd gezegd (een neutraal en twee oneens). Drie van de vier spelers waarderen de eigenschap van de game om morele vragen op te roepen als bijdragend aan het artistieke gehalte, terwijl een van de respondenten daarin neutraal is. Twee van de vier menen ten slotte dat de game tot de kunstgames behoort omdat de game filosofische vragen oproept, en omdat de game commentaar op de werkelijkheid lijkt te leveren. Dat die filosofische vragen en het vermeende commentaar op de werkelijkheid nauwelijks expliciet bij de open vragen worden aangestipt plaatst deze respons dan wel weer in een ander daglicht.

Hoewel de statistiek ons (door de minimale respons) hier geen sluitende conclusies over verschaft durf ik te stellen dat de hier behandelde indie-games niet vaker, beter of sterker dan de mainstream games tot artistieke mimesis hebben gestimuleerd. Met een verwijzing naar de percentages en de inhoudelijke respons op vragen over impliciet commentaar bij vooral *Bioshock* en *Heavy Rain* ziet het er naar uit dat die entertainment games, meer dan de indie-games, tot artistieke verbeelding hebben geleid.

6.7 Inhoudelijke respons open vragen

De statistische toetsen stelden mij globaal in staat om de mate en aard van de reflectie te achterhalen, op grond van de gameplay, het verhaal en het impliciet commentaar. Bij een globale beschouwing van de inhoudelijke respons op de open vragen bleek echter dat respondenten, bij vragen naar reflectie op onze eigen wereld, regelmatig niet aan de

wereld om ons heen, maar aan ingame-aspecten refereren. Om betrouwbare conclusies te kunnen trekken over de aard én de oorzaak van de verbeelding was het noodzakelijk die inhoudelijke respons te selecteren en te classificeren. Voor dit selectie- en ordeningsproces heb ik de uitspraken gecodeerd, zoals dat in methoden voor kwalitatief onderzoek gebruikelijk is (Jansen, 2005; Lucassen & olde Hartman, 2007). Jansen (2005) definieert coderen als “het verbinden van ruwe data met ‘theoretische’ begrippen”. Ik heb bij dit coderen de ‘simpele aanpak’ gevolgd, zoals Jansen die beschrijft. Eerst heb ik de antwoorden op de open vragen integraal doorgelezen; daarna deelde ik de teksten op in fragmenten die globaal over hetzelfde onderwerp gaan; die onderwerpen bepalen volgens Jansen de codes die aan de fragmenten worden toegekend; de codes zijn dan eventueel nog te verfijnen met meer kwalificaties per fragment, en kunnen eventueel worden gegroepeerd onder nieuwe abstractere begrippen (Jansen, 2005).

Omdat op grond van de vraagstelling en mijn theoretisch perspectief de onderwerpen al min of meer vaststonden kon ik zes codes definiëren, waarvan het belangrijkste onderscheid door de A- en de B-codes wordt gevormd (tabel 6.52). De A-codes refereren steeds aan ingame-reflectie, de B-codes aan reflectie op de wereld om ons heen, beide met een indeling in de drie verschillende oorzaken van reflectie: gameplay & game-mechanismen, verhaal en impliciet commentaar. Bij de analyse van uitspraken onder de B-codes (reflectie op de wereld) probeer ik meteen ook te achterhalen of daarbij mogelijk sprake is geweest van verbeelding van een geconstrueerd bewustzijn, en dus van mimesis. Het is niet ondenkbaar dat respondenten op grond van de spelmechanismen of verhaalgebeurtenissen tussen de regels door impliciet commentaar hebben opgemerkt en geïnterpreteerd, zonder zelf te beseffen dat hun tekengebruik op de verbeelding van een (impliciet) betekenisproces is gestoeld, en niet op expliciete gebeurtenissen, dialogen of uitspraken. Deze mensen hebben wellicht de vraag over impliciet commentaar negatief beantwoord, terwijl zich wel degelijk artistieke verbeelding heeft voorgedaan. Daarnaast komt het ook voor dat respondenten in eerste instantie hebben aangegeven te zijn gestimuleerd tot nadenken over de spelwereld, over ingame-aspecten dus, terwijl diezelfde respondenten in hun toelichting hierop bij de open vragen klaarblijkelijk naar de eigen wereld verwijzen. Wegens de zeer geringe respons ga ik in die codering voorbij aan de inhoudelijke opmerkingen bij *The Path*.

Tabel 6.52 Codering inhoudelijke respons

Codering inhoudelijke respons	gameplay & game-mechanismen	verhaal	impliciet commentaar (in spel of verhaal)
A: ingame reflectie: speltactiek, strategie	verbeelding van de handeling	verbeelding van de handeling	verbeelding van de handeling
B: reflectie op de eigen wereld	verbeelding van cultuur	verbeelding van cultuur	verbeelding van een bewustzijn, mimesis.

In een aantal gevallen is de verwijzing in de game, de aanleiding van de reflectie dus, niet altijd expliciet genoemd (onder andere in de meeste reacties bij *Bioshock*). Als daar twijfel over bestond heb ik ze op grond van hun inhoud in de meest aannemelijke categorie geplaatst.

Inhoudelijke classificatie

Een globale blik op de classificatie van gecodeerde uitingen brengt al snel aan het licht dat de meeste respondenten refereren aan reflectie over de wereld om ons heen. Met het kerndoel uit deze studie voor ogen wil ik hier vooral iets concluderen over de verschillende representaties en opvattingen over cultuur en samenleving die de games bij hun spelers oproepen. Dergelijke vormen van verbeelding en reflectie worden vooral opgewekt wanneer de game als teken functioneerde, waarbij de respondent refereert aan onze eigen wereld. Deze nadruk op de game als teken brengt met zich mee dat ik uitspraken over *ingame aspecten* op grond van spel, verhaal en impliciet commentaar (verbeelding van de handeling) op deze plek liever buiten beschouwing laat.

Kwesties rond de artistieke verbeelding waartoe spel en verhaal mogelijk aanzetten zijn hier vanzelfsprekend wel aan de orde. Daarbij is ook een wezenlijk onderscheid te maken: laten de commentaren vooral clichés en platitudes zien, bijvoorbeeld omdat de respondenten refereren aan wat een game zelf al op verschillende manieren expliciet maakt (geen mimesis), zij het in het spel zelf, zij het in de marketing ervan en in de reviews? Of zien we ook nabootsing en interpretatie van betekenisprocessen over samenleving en cultuur (wel mimesis), met een religieuze, politieke, ethische of ideologische inslag? Zijn er bij die laatste wellicht voorbeelden van procedurele retoriek te ontwaren, vormen van culturele expressie via gameplay en spelmechanismen, of zijn dergelijke betekenisprocessen voornamelijk toe te schrijven aan de gameverhalen? Zijdelings houd ik in het oog of respondenten onafhankelijk tot vergelijkbare interpretaties van onderwerpen in onze eigen wereld zijn gekomen, en of de aard van hun reflectie en interpretatie aansluit op wat er uit mijn eigen game-analyses naar voren kwam. Een concluderende vraag op grond van de resultaten uit deze analyse is dan hoe mainstream entertainment games zich op dit vlak verhouden tot indiegames zoals *Braid*.

Bioshock als teken: reflecties op de wereld

Gameplay

De horror-shooter *Bioshock* genereert via de gameplay veel verwijzingen en overwegingen gerelateerd aan “genetische manipulatie, lichaamsverbetering en plastische chirurgie”, onderwerpen die de game zelf ook tamelijk expliciet aan de orde stelt (maar die klaarblijkelijk wel een opvatting over de wereld laten zien). De “keuzes tussen goed en kwaad” die vaak worden genoemd zijn al wat minder letterlijk uit de gameplay te halen, hoewel nog steeds tamelijk voor de hand liggend. Een aantal “morele en politieke vraagstukken over de uitwassen van het kapitalisme” en de “strijd tussen het communisme en het kapitalisme”, inclusief “de koude oorlog” laten al wat meer eigen interpretatie en reflectie zien, maar lijken in hoge mate ingegeven door het verhaal. Het “aan de kaak stellen van zwart-wit-denken in onze wereld” op grond van de keuzes die je maakt bij het al dan niet doden van de *Big Daddies* durf ik wel als mimesis te bestempelen, omdat hier kennelijk de ervaring van een geconstrueerd bewustzijn en een betekenisproces aan ten grondslag liggen.

Verhaal

De opmerkingen op grond van het *Bioshock*-verhaal refereren deels aan dezelfde aspecten, maar laten duidelijk meer reflectie en interpretatie (betekenisprocessen) zien. De ook al via gameplay aangehaalde thematiek over genetische en fysieke manipulatie wordt hier binnen een bredere maatschappelijke context gerelateerd aan “medische ethiek in onze eigen wereld”, en aan het “creëren en opdringen van het menselijk ideaalbeeld via reclame”. Daarnaast zet het verhaal bij meerdere respondenten aan tot verwijzen naar en reflectie over “politieke ideologieën”, de tegenstelling tussen “individualisme en collectivisme”, de “corrupte aard van de mens”, en “corruptie van de macht”. Ten slotte zien ook veel mensen aanverwante verwijzingen naar het per definitie “tot mislukkend gedoemde streven naar Utopia”, een “streven naar vrijheid en de volmaakte wereld als een onmogelijke opgave” op grond van de “corrupte menselijke natuur, machtsongor, dictatorschap”.

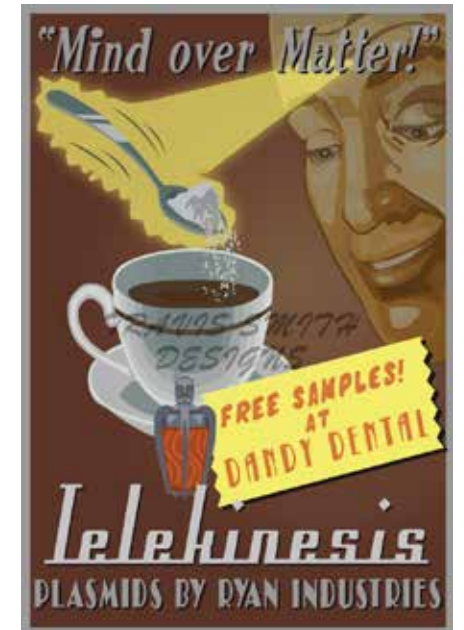
Impliciet commentaar

In reacties op vragen naar impliciet commentaar zien we vergelijkbare opmerkingen voorbij komen, maar toch ook enkele afwijkende en authentieke referenties. Enigszins verwant aan het hekelen van het “zwart-wit-denken in de wereld” lijkt de opmerking over de “plastisch chirurg die plasmids aanprijst en als slechterik wordt geportretteerd, terwijl je juist plasmids moet gebruiken” – en dat ook doet – om de game goed te kunnen spelen. Maakt ons dat niet even ‘slecht’ als die chirurg, lijkt deze gamer te willen zeggen. Die “paradox” betreft de respondent kennelijk op de eigen wereld, waarin dergelijke “grijze gebieden schering en inslag” zijn. Meerdere reacties lijken te refereren aan de gedachte dat het spel of de spelwereld ons “een spiegel voorhoudt over ons gedrag”, over onze houding in de wereld om ons heen bij “keuzes tussen goed en kwaad”, over de “ogenschoonlijk vrije keuzes” die we hebben tussen “altruïsme en egoïsme”, maar dat die vrijheid soms een schijnvrijheid blijkt te zijn.

Fable II als teken: reflecties op de wereld

Gameplay

De gameplay in de rpg *Fable II* doet veel respondenten verwijzen naar en reflecteren over morele vraagstukken. *Fable II* lijkt net als *Bioshock* te worden opgevat als een “spiegel van de echte wereld”, met morele dilemma’s over vreemdgaan en andere kwesties waar mensen een keuze tussen “goed en kwaad”, tussen “altruïsme en egoïsme” moeten maken. Dit laatste speelt een duidelijke rol bij de respondent die naar de “menselijke ijdelheid” verwijst, op grond van de spelkeuze tussen het zelf houden van je jeugdigheid en de jeugd van een jou onbekende vrouw, waardoor je zelf op slag oud wordt. *Fable II* biedt ons “ethische lessen” volgens de respondenten.



Advertenties in Rapture

Verhaal

Ook het verhaal van *Fable II* wordt als “morele spiegel van de wereld” gezien, met referenties aan “macht en heerschappij”, eigen “houding en gedrag” en de “invloed van het individu in de maatschappij”. Ook de “omgang van de speler met non player characters” en de “vragen rond goed en kwaad” worden opgevat als verwijzing naar hoe onze eigen wereld in elkaar zit.

Impliciet commentaar

Het verborgen commentaar dat respondenten tussen de regels opmerkten zette ten slotte nauwelijks aan tot reflectie op de eigen wereld, hoewel er enkele diffuse referenties worden genoemd, opnieuw over “vreemdgaan” en je “eigen gedragingen en prestaties” in de wereld om ons heen.

Heavy Rain als teken: reflecties op de wereld**Gameplay**

De verwijzingen die respondenten noemen op grond van de gameplay in *Heavy Rain* zijn doorgaans ook van morele aard, en gerelateerd aan de “diffuse scheidslijn tussen wat je eigenlijk wilt en waar de omstandigheden je toe dwingen”. Dit aspect komt duidelijk naar voren bij de “AR-bril”, waarmee je letterlijk, maar ook figuurlijk “door een andere bril naar feiten en situaties (kunt) kijken, waardoor je tot geheel andere/nieuwe conclusies kan komen”, maar die tegelijkertijd ook verslavend is. Verstreckende “keuzes zijn niet altijd zo zwart-wit in het echte leven”, en ook de scheidslijn tussen “algemeen en eigen belang” is veel dunner en kwetsbaarder dan we doorgaans willen inzien. Ten slotte ziet ook iemand verwijzingen in de gameplay die ons er op attenderen dat we “zelf invloed hebben op gebeurtenissen in de echte wereld die grote gevolgen kunnen hebben”.

Verhaal

Behalve enkele gemeenplaatsen lijken referenties en reflecties op grond van het verhaal ook wel authentieke betekenisprocessen te veronderstellen, die tot wat minder voor de hand liggende interpretaties leiden. Zoals de respondent die een relatie legt tussen de dood van het broertje, de ontwikkeling van de Origami Killer en de vraag “wat mensen in de echte wereld zou kunnen aanzetten tot immoreel gedrag”. Dit is nauw verwant aan de verwijzing “naar normen en waarden in opvoedkundig perspectief” die iemand ziet in de ontvoering van het zoontje en de intimidatie van de vader. Minder voor de hand liggend, maar niettemin voor iemand als teken fungerend zijn de “alledaagse handelingen” van personages – o.a. suïcidale moeder met kind – die mogelijk verwijzen naar of aanzetten tot het “nemen van verantwoordelijkheid” in het echte leven. Een interessante referentie wordt ten slotte gezien in de houding van de politie jegens personages zoals de religieuze fanaat, de verdachten en de journaliste. Die opstelling verwijst volgens een respondent naar de “manier waarop mensen door de autoriteiten behandeld worden en door de media in een bepaalde rol worden neergezet”.

Impliciet commentaar

De referenties en reflectie die ten slotte worden genoemd op grond van impliciet commentaar zijn “sterk moreel gekleurd”, maar duiden ook op (het belang van) “zelf-reflectie”. Verwijzingen naar (morele) zelf-reflectie zien we onder meer op grond van de “twijfel en gewetensvragen bij de protagonist” wanneer die vermoedt zelf de dader te zijn.

Maar ook in “gedrag bij lastige sociale situaties”, zoals bij de detective die de prostituee ondervraagt, wat voor iemand verwijst naar de vraag over “de gevolgen van je keuzes”, en of je een virtueel persoon mag kwetsen. Je houding daarin “moet wel iets over jezelf zeggen”, volgens deze respondent. De opdracht een drugsdealer te vermoorden zet aan tot het “nadenken over je eigen morele grenzen”: rechtvaardigt het (vermeende) criminele of agressieve gedrag van iemand anders het om diegene te vermoorden? *Heavy Rain* spreekt je volgens deze respondent “rechtstreeks aan op je moraal”, en stimuleert daarmee zelf-reflectie op je eigen gedrag in de wereld om ons heen.

Braid als teken: reflecties op de wereld**Gameplay**

Niemand heeft referenties genoemd op grond van de *Braid*-gameplay²⁵, terwijl eerder 42% de voorselectievraag hierover positief had beantwoord.

Verhaal

Sommige verwijzingen die zijn genoemd op grond van het verhaal zijn vrijwel letterlijke weergaven van de expliciet gemaakte thematiek van *Braid*, zoals de opmerkingen gerelateerd aan het teruggaan in de tijd, en of ander keuzes je leven zou hebben beïnvloed, en de verwijzingen naar liefdesrelaties in onze eigen wereld. Andere referenties lijken authentieker, en geven meer blijk van eigen interpretatie, zoals de “verwijzing naar de atoombom” via de uitspraak: “we are all sons of bitches”, of de verwijzing (het Kasteel zonder prinses) “naar Super Mario”. Deze relaties moeten beide op grond van bestaande kennis van die concrete verschijnselen in de werkelijkheid zijn gelegd, en kunnen dus nauwelijks het resultaat van reflectie of interpretatie worden genoemd.

Impliciet commentaar

Er zijn door de *Braid*-respondenten ten slotte ook geen verwijzingen genoemd op grond van verborgen commentaar (de opmerkingen op grond hiervan verwijzen alle naar ingame-aspecten).

6.8 Conclusies empirische studie betekenisgeving en verbeelding bij games

In deze concluderende analyse vat ik samen welke kernhypothesen geldig zijn gebleken, en bekijk ik welke (structurele) correlaties er bestaan tussen specifieke game-aspecten en de verschillende vormen van verbeelding. Daarmee zal ik de belangrijkste aspecten van deelvraag B hebben beantwoord. Een van die algemene kernhypothesen is dat entertainment gamers doorgaans nauwelijks geneigd zijn tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie. Een andere kernhypothese is dat professionele gamers sterker of vaker dan reguliere gamers geneigd zijn tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie. Zoals in de inleiding van dit hoofdstuk al aangegeven zijn de hypothesen gerelateerd aan opleidings-type van de respondenten niet scherp toetsbaar gebleken. Een reeks hypothesen was gebaseerd op de tegenstelling Alfa en Bèta-gamers, maar in de praktijk bleek er een evenredig percentage Gamma-gamers te bestaan, in elk geval binnen mijn steekproef. Verschillen in de mate van geneigdheid tot reflectie door verhaalaspecten tussen

²⁵ Er zijn wel enkele verwijzingen onder deze categorie genoemd, maar het is duidelijk dat die op grond van de narratie tot stand zijn gekomen.

Alfa- en Bèta-gamers kunnen weliswaar worden gemeten, maar zijn door de driedeling Alfa-Bèta-Gamma onvoldoende scherp en significant om er eenduidige conclusies aan te verbinden.

Dat is gelukkig wel mogelijk gebleken bij de hypothesen over het veronderstelde onderscheid tussen professionals en reguliere gamers. Review-sites, blogs en fora wekten de indruk dat er tussen die typen gamers verschil bestaat in perceptie, betekenisgeving en verbeelding van games, in de omgang ermee en in het oordeel erover. De essentie van de veronderstelde verschillen berust op de gameoverstijgende aanname dat professionals, zoals game reviewers, game designers en gamewetenschappers vaker een reflexieve en beschouwende grondhouding aannemen dan reguliere gamers. Die laatste groep is volgens die aanname per definitie primair op zoek naar vermaak, en wil daarbij liever niet geconfronteerd worden met maatschappelijke of morele kwesties. Het verstoort niet alleen de mentale en emotionele betrokkenheid bij de handeling, maar vraagt gamers indirect ook de ‘lust-premie’ van hun ondergedompelde, dynamische flow-staat op te geven. Met een andere hypothese veronderstelde ik al dat de meeste gamers, ongeacht rol en achtergrond, weinig aandacht zullen schenken aan verwijzingen naar de werkelijkheid buiten het spel. Dat is niet alleen ingegeven door de overweging dat gamers niet gauw bereid zijn de ‘lust-premie’ op te geven, maar ook door de aanname dat gamers doorgaans vooral gespitt zijn op aanwijzingen die benodigd zijn om het spel zo goed mogelijk te spelen. Dit trekt een zware wissel op de zogeheten *cognitive load* van ons werkgeheugen, waardoor er minder ruimte overblijft voor de verwerking van andersoortige perceptuele prikkels en cognitieve processen (Sweller, 1988; Ashcraft, 2006). Ik refereer nog even aan de magische cyclus van Arsenault en Perron (2009), waarvan gamers vooral de heuristische spiralen van gameplay en narratief ‘gebruiken’ om de game te spelen. De hermeneutische, interpretatieve spiraal – waarbij de game als teken gaat functioneren – zou veel minder vaak door gamers worden betreden, zo luidde mijn veronderstelling.

Conclusies generieke deel

Het meest opvallende resultaat van deze studie is wel dat ruim driekwart van alle respondenten (78%) aangeeft *wel eens door een game te zijn gestimuleerd na te denken over de wereld* om ons heen (cumulatief ‘enigszins’ tot ‘zeer mee eens’). Aan de andere kant geeft ruim een vijfde (22%) aan nooit door een game te zijn aangezet tot nadenken over kwesties van sociaal-maatschappelijke, politieke, religieuze en morele aard. Daarmee is een fundamentele hypothese uit deze studie ongeldig gebleken: veel mensen blijken op grond van gameplay-ervaringen wel degelijk geneigd tot reflectie over kwesties in de wereld. Ook een andere, hieraan gerelateerde hypothese bleek ongeldig op grond van de resultaten uit het empirisch onderzoek. Ik had namelijk verwacht dat vooral professionals zich gestimuleerd zouden voelen te reflecteren op de ons omringende wereld. Dit in de veronderstelling dat zij vanuit een andere dispositie, vanuit hun professionele perspectief een meer onderzoekende houding aannemen bij het gamen. De resultaten leerden echter dat reguliere spelers met 55% daarbij in de meerderheid zijn tegenover 48% professionals die dit ‘zeer van toepassing’ vonden. Ook dat kan als een verrassende uitkomst worden

gezien, zij het dat er geen significant verschil kon worden gemeten. Het hier waargenomen verschil kan dus eenvoudig op toeval berusten. Die conclusie lijkt te worden bevestigd als we uitsplitsen naar de belangrijkste gamegenres die worden genoemd als stimulans voor reflectie op de wereld. Bij de rpg, de fps, de adventure en de action-adventure zijn steevast de professionals in de meerderheid. Ook hier doet zich nergens een significant verband voor. Dit impliceert dat reguliere gamers door de bank genomen in even grote mate als de professionals geneigd zijn te reflecteren op sociaal-maatschappelijke, morele, religieuze of politieke kwesties in de wereld om ons heen. En ook dat is een opvallend resultaat.

Het was welbeschouwd niet eens verrassend dat vrijwel de gehele groep respondenten het (cumulatief) ‘deels tot zeer van toepassing’ achtte dat games wel eens aanzetten tot nadenken over speltactiek en strategie (er was slechts een respondent die aangaf louter intuïtief te spelen). We hebben het dan over de heuristische spiraal van gameplay, en dus over de game als wereld, waarbij het gaat om het ervaren van, en reageren op in-game aanwijzingen om het spel (goed) te kunnen spelen (waarbij zich zowel bewuste als onbewuste semiosis kan voordoen). Uitgesplitst naar game-genres en spelersrollen bleek hier wel een statistisch significant verband te bestaan, in het voordeel van de reguliere gamers. Omdat die significantie zich louter voordeed bij het real-time strategy-genre kunnen we ook hier wel concluderen dat reguliere en professionele gamers over het algemeen in gelijke mate geneigd zijn tot reflectie over speltactiek en strategie.

6.9 Conclusies gamespecifieke resultaten

Met de belangrijkste resultaten uit het gamespecifieke deel probeer ik de hoofdvraag uit deze studie te beantwoorden: welke aspecten stimuleren tot verbeelding, en vooral tot reflectie op de wereld om ons heen? Zijn dat, gemiddeld genomen over de verschillende games, vooral de *gameplay* en de *spelmechanismen*, of geeft juist het *verhaal* daartoe vaker aanleiding? Daarbij zal ik ook ingaan op de vraag tot welke typen verbeelding deze aspecten vooral aanzetten: *verbeelding van de handeling* (in de heuristische spiralen van gameplay en narratie), of toch ook *verbeelding van bewustzijn*, van een *betekenisproces*? Omdat de onderzochte games van elkaar verschillen qua gameplay, gamemechanismen, verhaaltypen en thematiek leidt dit ongetwijfeld tot uiteenlopende resultaten op genoemde aspecten. Toch hoop ik een algemene indruk over de gezamenlijke games te kunnen geven van de spel- en verhaalaspecten die tot verschillende vormen van verbeelding leiden²⁶. Waar nodig zal ik specificeren en differentiëren op grond van de gamespecifieke resultaten rond mijn kernhypothesen. Ik negeer de resultaten, voortkomend uit minder wezenlijke veronderstellingen, bijvoorbeeld over de relatie tussen gamevoorkeur en geneigdheid tot reflectie, of tussen het ervaren van een bewustzijn en de mate waarin respondenten een game als kunstgame classificeren, en de daartoe aangevoerde argumentatie. Hoewel deze meer als bijvangst op te vatten randhypothesen zeker bruikbare informatie hebben opgeleverd, functioneerden ze wat mij betreft vooral als context, illustratie en duiding van de kernhypothesen met betrekking tot de hoofdvragen in deze studie. Ik streef er wel naar deze gegevens later nog in artikelen te verwerken.

²⁶ Het blijft natuurlijk de vraag of dergelijke inductieve generalisaties zinvol en legitiem zijn: mogen we algemene geldigheid verlenen aan deze gevolgtrekkingen over games en hun cognitieve en culturele effecten? Zou ik bv. tot vergelijkbare resultaten zijn gekomen wanneer ik drie andere games had gebruikt in mijn onderzoek, bv. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Call of Duty 4: Modern Warfare* en *Uncharted: Drake's Fortune*?

Dat betekent dat ik achtereenvolgens aandacht besteed aan de generieke resultaten rond:

- *De mate waarin afwijkingen in gameplay en game-mechanismen aanzetten tot nadenken over ingame-aspecten enerzijds en de wereld om ons heen anderzijds.*

De mate waarin afwijkingen en verwijzingen in de narratie stimuleren tot reflectie op ingame-aspecten enerzijds en de wereld om ons heen anderzijds.

De mate waarin impliciet commentaar aanzet tot reflectie op ingame-aspecten enerzijds en de wereld om ons heen anderzijds (is er sprake van artistieke mimesis?).

Om bij deze onderzoeksvragen tot generieke conclusies te komen heb ik de respons op een aantal vergelijkbare enquêtevragen over de drie mainstream entertainment games gemiddeld. Voor een juiste interpretatie van de uitkomsten moet hierin worden meegenomen dat een aantal percentages en conclusies is gebaseerd op een deel van de steekproef (spel en verbeelding) en een aantal op de volledige steekproef (narratie en verbeelding). Een deel van de respondenten werd namelijk via een ja/nee vraag voorgeselecteerd, waarna de overgebleven ja-groep specifieke vragen kreeg te beantwoorden, wat tot een deel van de hieronder vermelde percentages leidde. Wanneer zoiets aan de orde is vermeld ik dat.

Eerst vergelijk ik de cumulatieve respons op vragen rond afwijkingen, verwijzingen en reflectie op grond van gameplay-aspecten met de vergelijkbare respons op grond van de narratie. Uit die vergelijking blijkt dat de **spel-aspecten** daartoe uitnodigen bij gemiddeld 35% van de gamers (72 respondenten uit de totale steekproef n=206), terwijl de **gameverhalen** bij 48% van de gamers aanleiding zijn tot het opmerken van verwijzingen en reflectie.

Natuurlijk heb ik ook het onderwerp van de verbeelding op grond van spel en verhaal willen achterhalen: betrof dat vooral in-game gebeurtenissen, of juist vaker de wereld om ons heen? Reflectie op **ingame aspecten** zoals speltactiek, strategie en oplossingen op grond van de gameplay (verbeelding van de handeling) heeft zich voorgedaan bij 85% van de respondenten (uit een voorgeselecteerde groep van n=72). Via de gameplay aangespoord worden tot nadenken over thema's, gebeurtenissen of situaties in onze **eigen wereld** deed zich daarnaast voor bij 67% van diezelfde groep (n=72).

Deze percentages geven een flink vertekend beeld wanneer ze rechtstreeks met die over narratie en verbeelding worden vergeleken. De vragen over verhaalaspecten zijn namelijk door de gehele steekproef n=206 beantwoord. Daarom geef ik hier ook nog even de percentages ten aanzien van die gehele steekproef. Reflectie op **ingame-aspecten** op grond van de gameplay heeft zich dan voorgedaan bij 30% van alle respondenten, en reflectie op de **eigen wereld** bij 23%.

Gevraagd naar reflectie op grond van de **gameverhalen** op **ingame verhaalaspecten** blijkt 70% daartoe aangezet (van de totale steekproef n=206). Daarnaast voelt toch nog 40% van alle respondenten zich door bepaalde **verhaalaspecten gestimuleerd tot nadenken over situaties en gebeurtenissen in de eigen wereld**. Het eerstgenoemde percentage over reflectie op ingame aspecten zal vermoedelijk weinig mensen verbazen. Maar dat twee op de vijf gamers op grond van de narratie in mainstream entertainment games wel eens geneigd

is te reflecteren op situaties en gebeurtenissen in de ons omringende wereld mag best bijzonder heten. Zetten we daar ook nog het percentage naast van 67% (van n=72, of 23% van de totale steekproef n=206), dat op grond van gameplay-aspecten geneigd is tot reflectie over de eigen wereld, dan ontstaat er een opmerkelijk beeld²⁷. Vooral als we deze uitkomst afzetten tegen de algemene, doorgaans negatieve opinie over (vooral geweld-dadige) games, maar zeker ook tegen de opvattingen van experts. Ik doel dan onder meer op de uitspraak van Joost Raessens (2005), die veronderstelt dat de doorsnee gamer liefst aan de esthetische, hedonistische oppervlakte blijft, en niet bereid zou zijn de diepte in te gaan, omdat die dan de 'lust-premie' zou moeten opgeven. De resultaten uit deze studie wekken de indruk dat deze kwestie iets genuanceerder ligt, dat entertainment games nog iets meer te bieden hebben dan alleen een spannende en plezierige ervaring, en dat veel gamers dat ook lijken op te pikken.

Bij bestudering en analyse van de specifieke aard en inhoud van de verbeelding op grond van de inhoudelijke respons bleek bovendien dat dit niet beperkt blijft tot clichématige en voor de hand liggende reflecties. Gamers zijn in hun bespiegelingen wel degelijk ook te betrappen op metareflectie en originele inzichten over vraagstukken van politieke, ethische, normatieve of ideologische aard in samenleving en cultuur.

Geen verband tussen spelersrol en geneigdheid tot reflectie

Tot dusver heb ik alleen generieke resultaten uit de gehele steekproef aangehaald. Ik heb nog geen aandacht besteed aan de game-overstijgende hypothese waarin ik een onderscheid veronderstel tussen reguliere spelers en professionals. De hiervoor behandelde onderzoeksresultaten lieten daarin trouwens ook nauwelijks significante verschillen zien. Dat wil zeggen, bij het merendeel van de games, en de daarbij behorende enquêtevragen. Alleen *Bioshock* neemt hier een uitzonderingspositie in: bij enkele vragen over verbeelding op grond van verhaal en spel in *Bioshock* bleek er een statistisch significant verband te bestaan tussen spelersrol (regulier of professional) en geneigdheid tot reflectie. Dat deed zich voor bij de voorselectievraag over afwijkende gameplay-aspecten die tot reflectie aanzetten (54% pro, 29% regulier), en bij enkele vragen over reflectie op grond van de narratie. Bij de vraag of *Bioshock*-spelers wel eens door verhaalgebeurtenissen tot reflectie worden gestimuleerd antwoordde 71% van de professionals positief, tegenover 44% van de reguliere respondenten. Ten slotte deed zich in deze context ook nog een statistisch significant verschil voor bij de vraag over reflectie op morele vragen in de eigen wereld, waarbij 57% van de professionele gamers beduidend in de meerderheid zijn tegenover de 36% reguliere gamers.

Deze uitkomsten zijn weliswaar deels in lijn met mijn vooronderstelling over de grotere geneigdheid tot reflectie bij de professionals. Maar omdat statistische significantie zich alleen voordoet in deze enkele gevallen bij een enkele game, kan ik er geen algemeen geldende conclusies over de gehele populatie aan verbinden, ten aanzien van games in brede zin.

²⁷ Deze percentages zijn relatief laag vergeleken met de respons bij het algemene deel. Daar bleek namelijk nog 78% wel eens gestimuleerd na te denken over de wereld op grond van een game. Dat verschil kan ontstaan zijn omdat respondenten in het algemene deel andere games voor ogen hadden, waarbij zich dit sterker voordoet dan bij de onderzochte games. Ook kunnen gamers in het specifieke deel een voorselectie-vraag negatief hebben beantwoord omdat ze er weinig voor voelden daarna een inhoudelijke toelichting te geven (een verzoek daartoe werd steeds vooraf aangekondigd).

Ook bij het ervaren van een geconstrueerd bewustzijn waren er geen significante verschillen tussen spelersrollen te zien. Dit heb ik proberen te achterhalen met de vraag of respondenten tijdens het spelen wel eens het gevoel hebben gehad dat iets of iemand zonder woorden commentaar op de situatie geeft, of hen 'tussen de regels door' iets probeert duidelijk te maken. Als er zoiets aan de hand was geweest zouden respondenten in termen van deze studie een vorm van artistieke mimesis hebben ervaren. Natuurlijk is dat afhankelijk van de aard en onderwerp van het daarin ervaren betekenisproces, wat uit hun opmerkingen bij de daaropvolgende open vraag zou moeten blijken. Eerder gaf ik al aan dat ik het niet tot een artistieke ervaring reken wanneer gamers in dit impliciet commentaar louter ingame verwijzingen zien, benodigd om verder te kunnen, om het spel (goed) te kunnen spelen. We spreken pas van artistieke mimesis als iemand – doorgaans via een esthetische uitdruktingsvorm – een betekenisproces ervaart, en daarin een visie of opvatting over de voorstelling, en daarmee een opvatting over het leven of de wereld identificeert en misschien ook interpreteert. Analyse en codering van de inhoudelijke respons op deze vraag toont aan dat de meeste respondenten voornamelijk refereren aan (opvattingen over) morele dilemma's, ideologische overtuigingen en gedrag in onze eigen wereld – mimesis dus (zie paragraaf 6.7).

Op grond van de resultaten uit de voorselectievraag, over het opmerken van impliciet commentaar hebben zich dus nergens significante verschillen tussen spelersrollen voorgedaan. De *Bioshock*-spelers lopen hier voorop met 55%, gevolgd door de *Heavy Rain*-gamers, waarvan 31% zoiets heeft ervaren. Bij hekkensluiter *Fable II* heeft nog geen kwart van de respondenten (24%) iets van impliciet commentaar, en daarmee een geconstrueerd bewustzijn ervaren. Deze uitkomsten leiden naar een gemiddelde van 41% van respondenten uit de totale steekproef $n=206$ die wel eens commentaar tussen de regels door heeft waargenomen. Dit cijfer ligt erg dicht bij het percentage van 40% dat zich door het verhaal gestimuleerd voelde na te denken over de wereld om ons heen. Dat kan op toeval berusten, maar analyse en vergelijking van de inhoudelijke respons laat zien dat er zeker overeenkomsten bestaan tussen reflectie op de wereld op grond van het verhaal en reflectie op grond van impliciet commentaar.

Conclusies en vergelijking verbeelding bij indie-games & mainstream games

Welke verschillen zijn er op grond van de resultaten nu te zien tussen indie-games en mainstream entertainment games, in de mate en aard van de verbeelding die ze opwekken? Eerder gaf ik al aan dat de respons bij de indie-games laag was: er zijn op grond van de statistische toetsing nauwelijks representatieve conclusies te trekken. Door een afwijkende hypothesevervorming bij deze games en de daarop toegesneden onderzoeksvragen en vraagstelling zijn de uitkomsten bovendien niet rechtstreeks naast elkaar te leggen. Toch wil ik dat voor een globale indruk wel proberen. Daarbij negeer ik de statistische uitkomsten van *The Path* in het geheel, omdat de steekproef in mijn empirisch onderzoek zo klein is ($n=4$) dat kwantitatieve gegevens per definitie niet valide en betrouwbaar zijn, laat staan dat ze een representatief beeld kunnen geven.

Dit betekent dat ik me hier beperk tot de globale uitkomsten met betrekking tot reflectie bij *Braid*, waarbij ik op grond van de lage respons ook het onderscheid tussen reguliere spelers en professionals negeer. Gevraagd naar reflectie op grond van afwijkende gameplay en gamemechanismen bleek 53% ($n=10$ uit 18) van de *Braid*-respondenten



Braid, begin

daartoe aangespoord. Dat is een relatief hoog percentage vergeleken met de 35% die zich daartoe gestimuleerd voelde door de spelaspecten van de gezamenlijke mainstream games²⁸. Daarnaast voelde 42% zich aangespoord na te denken op grond van afwijkingen in het gameverhaal. Dat is lager dan de 48% bij de mainstream games, maar wijkt daar ook weer niet sterk van af.

Om tot een zo volledig mogelijke en adequate vergelijking te komen is het noodzakelijk vast te stellen wat het onderwerp van de reflectie dan precies is: gaat het om ingame-overwegingen over speltactiek en strategie, of vooral om nadenken over situaties en gebeurtenissen in onze eigen wereld? De resultaten leren dat 90% (van $n=10$) van de *Braid* respondenten door de gameplay-aspecten gestimuleerd zijn na te denken over ingame aspecten. Dat komt – voor een correcte vergelijking met de mainstream games – neer op 47% van de totale *Braid* steekproef ($n=19$). Dat is aanzienlijk meer dan de 30% die zich daartoe gemiddeld door de spelaspecten liet aansporen bij de mainstream games. Daarnaast liet 80% (van $n=10$) van de *Braid*-spelers zich aanzetten tot reflectie op de eigen wereld door de spelaspecten, hetgeen afgezet tegen alle *Braid* respondenten ($n=19$) neerkomt op 42%. Ook dat is een aanmerkelijk hoger aandeel dan de 23% van alle 206 respondenten die dit bij de mainstream entertainment games heeft ervaren.

Van de 42% *Braid* spelers ($n=6$) die zich door het verhaal aangespoord voelde tot reflectie bleek – na analyse van hun inhoudelijke respons – niemand zich gestimuleerd te voelen tot nadenken over ingame-aspecten. Het *Braid*-verhaal wist daarentegen exact driekwart van diezelfde groep aan te zetten tot nadenken over situaties en gebeurtenissen

²⁸ Maar ook weer niet veel hoger dan de 50% die dat bij *Heavy Rain* heeft ervaren.

in onze eigen wereld, hetgeen omgerekend uitkomt op 32% van de totale *Braid*-steekproef (n=19). Dat is weer een iets lager gemiddelde dan de 40% van alle respondenten die iets vergelijkbaars ervoeren bij de mainstream games.

Ten slotte blijkt dat slechts 21% (n=4) van de *Braid*-respondenten een geconstrueerd bewustzijn heeft ervaren via impliciet commentaar. Dat is weer aanzienlijk lager dan het gemiddelde van 41% van alle mainstream-respondenten die tussen de regels door impliciet commentaar van een geconstrueerd bewustzijn heeft opgemerkt. Uit de analyse van de inhoudelijke reacties blijkt vervolgens dat alle opmerkingen verwijzen naar ingame aspecten. Er kan nergens uit worden opgemaakt dat *Braid*-respondenten tussen de regels door commentaar op de eigen wereld hebben geïdentificeerd.

Wanneer we deze uitkomsten over de aard van de verbeelding uit de indie-game *Braid* vergelijken met die uit de mainstream games blijkt dat er wel verschillen bestaan, maar dat die nergens uitzonderlijk zijn. Ik verbaas me er bijvoorbeeld niet over dat de complexe gameplay van *Braid* vaker dan die van de gezamenlijke mainstream games bleek te stimuleren tot reflectie over ingame- aspecten én over de eigen wereld. Aan de andere kant lijkt het opmerkelijk dat het *Braid* verhaal minder – zij het niet statistisch significant minder – lijkt te stimuleren tot reflectie op onze eigen wereld. Maar dat komt ook weer niet uit de lucht vallen, gezien het feit dat driekwart van de respondenten aangeeft zich sterker gestimuleerd te voelen door de gameplay, en dat (slechts) 42% van de *Braid*-spelers zegt de teksten ook daadwerkelijk door te lezen. Als we dan ook nog constateren dat het impliciete commentaar in *Braid* alleen tot reflectie op ingame-aspecten heeft geleid, kan de conclusie niet anders luiden dan dat deze indiegame niet vaker of sterker dan de mainstream entertainment games tot reflectie over situaties en gebeurtenissen in onze eigen wereld heeft geleid. De vergelijkende analyse van de inhoudelijke respons liet bovendien zien dat *Braid* in het geheel geen aanleiding gaf tot verbeelding van betekenisprocessen, tot artistieke mimesis.

Games als kunst?

Dat de in deze studie geformuleerde opvatting over artistieke mimesis als kunstervaring niet of nauwelijks wordt gedeeld was mij uit eigen ondervinding al duidelijk geworden. Een van mijn hypothesen in deze context luidde dan ook dat mensen voornamelijk de esthetische verschijningsvorm aanvoeren om een game als kunst te bestempelen. Die vooronderstelling werd slechts ten dele bevestigd door de resultaten: bij *Heavy Rain* werd de uitzonderlijke vormgeving juist het minst vaak genoemd als reden om het een kunstgame te noemen. In de voorselectie-vraag zag 62% (n=32) van alle *Heavy Rain*-spelers dit als een kunstgame, tegenover 61% (n=62) van de 'Bioshockers' die dat van *Bioshock* vindt. *Fable II* werd door slechts 25% (n=14) van de spelers als kunstgame bestempeld²⁹. Van de *Braid*-spelers vond bijna driekwart dat deze game een kunstgame is, waarvan 86% uit die groep daartoe de bijzondere vormgeving als reden noemde, gevolgd door 71% die dit vond op grond van de filosofische vragen die het spel oproept. Ook hier voert de esthetische verschijningsvorm de boventoon.

Tegen mijn verwachting in scoorden de esthetische kenmerken bij *Heavy Rain* dus het laagst bij de respondenten, met 59% van de stemmen. Ook werden bij *Heavy Rain* – anders

dan mijn hypothese voorspelde – niet de emoties, maar de morele dilemma's met 94% het meest genoemd als kunstargument. En dat is opvallend, gezien het feit dat dit percentage twee keer zo hoog is als bij de vraag naar reflectie over morele kwesties op grond van het verhaal (46%). *Heavy Rain* bleek met 88% ook een buitenbeentje waar het de bijzondere gameplay betreft, als kunstgame-argument. Die keuze werd ondersteund en versterkt door de inhoudelijke respons op afwijkingen in de gameplay, waarin diverse bespiegelingen over onze eigen wereld langskomen.

Ondanks deze afwijking van het verwachte patroon werd bij zowel *Bioshock*, *Fable II* als *Braid* de uitzonderlijke vormgeving het vaakst genoemd als reden om het een kunstgame te noemen, met respectievelijk 94%, 86% en 86%. Daarin zie ik toch een duidelijke bevestiging van mijn vooronderstelling over die esthetische kenmerken als meest gehanteerde kunstargument.

Samenvattend

Met de uitwerking van mijn empirisch onderzoek heb ik deelvraag B en de daaruit voortgekomen subvragen kunnen beantwoorden, waarmee feitelijk ook de hoofdvraag is beantwoord:

Kunnen videogames – via gamenarratie enerzijds en/of via spelaspecten anderzijds – aanzetten tot betekenisgeving, verbeelding en reflectie? Zo ja, hoe?

Ik heb daartoe een reeks hypothesen getoetst bij een steekproef van professionele en reguliere gamers met betrekking tot de mate waarin ze worden gestimuleerd tot verbeelding. Hun geneigdheid tot verbeelding van de handeling (entertainmentervaring) was daarin te onderscheiden van hun geneigdheid tot verbeelding van een betekenisproces en reflectie op de wereld (artistieke ervaring). Daarnaast zijn ook de hypothesen getoetst met betrekking tot de mogelijke verschillen tussen mainstream entertainment games en indiegames in de mate waarin ze tot verbeelding stimuleren.

In het volgende hoofdstuk bespreek ik de generieke conclusies met betrekking tot de kernhypothesen. Daarmee beantwoord ik deelvraag C:

(In hoeverre) worden bestaande (theoretische) inzichten, en hypothesen die voortkomen uit de analyse van exemplarische games door dit onderzoek bevestigd, dan wel ontkracht?

De aard van deze studie, en de inzichten die zij heeft verschaft vragen erom de uitkomsten in een breder cultureel perspectief te plaatsen. Verder ga ik in de op de beperkingen van deze studie en bespreek ik de wetenschappelijke en maatschappelijke bijdrage van dit proefschrift. Daarna zet ik de heersende kunstopvattingen nog eens tegenover mijn opvatting over de onderscheidende kenmerken van een kunstervaring, en ga ik – ook in verband daarmee – in op de aard van de doorgaans onbewust gehanteerde retoriek, en de mogelijke gevolgen daarvan voor de eigen discipline en voor andere domeinen en disciplines in de wetenschap, de kunstwereld en de gamewereld.

²⁹ De percentages bij de aangevoerde kunstgame-kenmerken gelden voor de overgebleven deelselecties.



7. CONCLUSIES EN DISCUSSIE

In dit hoofdstuk ga ik op een wat abstracter niveau in op de hoofdvraag uit deze studie: kunnen videogames – via gamenarratie enerzijds en/of via spelaspecten anderzijds – aanzetten tot representatie, verbeelding en reflectie? Zo ja, hoe? Daartoe plaats ik de uitkomsten in een breder cultureel perspectief, onder meer door na te gaan hoe de resultaten zich verhouden tot de circulariteit van cultuur. Aan het eind van dit hoofdstuk heb ik deelvraag C beantwoord:

(In hoeverre) worden bestaande (theoretische) inzichten, en hypothesen die voortkomen uit de analyse van exemplarische games door dit onderzoek bevestigd, dan wel ontkracht?

Videogames worden door gamers in de eerste plaats om hun entertainmentwaarde gespeeld, om het plezier dat ze verschaffen, om de spannende uitdagingen en de tot de verbeelding sprekende omgevingen en gebeurtenissen, om de kick van de strijd en de overwinning, om het beter willen worden dan je tegenstanders, om de fantastische verhalen die ze bieden en om hun vermogen je mee te slepen in opwindende avonturen, om het gevoel van controle dat ze de speler verschaffen. Games zorgen voor afleiding en vermaak, om even aan de dagelijkse sleur te ontsnappen, om je beter te voelen als

je een slechte dag hebt gehad, om je voor een moment te kunnen identificeren met een superheld, een sluipschutter of een verdwaalde schatzoeker in de bergen van Tibet. Games verschillen in veel opzichten niet sterk van andere entertainmentproducten zoals films, toneelstukken, cabaretvoorstellingen, stripverhalen en romans, behalve misschien dat ze *lean-forward*-entertainment bieden, terwijl andere vormen veeleer *lean-backward*-plezier verschaffen. Zonder de speler gebeurt er niets, is er geen spel.

Voor zover games worden opgevat als cultuur, zoals ook kranten, films, toneelstukken, schilderijen, romans, strips, opiniebladen of gezelschapsspellen dat zijn, weerspiegelen ze aspecten van de samenleving waaruit ze zijn ontstaan, of die er nu bewust en opzettelijk door de makers zijn ingestopt of niet. Een schilder of game designer mag dan misschien wel louter de intentie hebben om iets moois en vermakelijks te maken, er komt onvermijdelijk iets van zijn kijk op de wereld, zijn particuliere visie of opvatting over de samenleving en de cultuur om hem heen in het werk terecht. Kunstenaars zijn net als game designers producten van de cultuur waarin zij zijn opgegroeid. En in het proces van enculturatie neemt iedereen vanzelf normen, waarden en gebruiken van zijn sociale groep over, om die vervolgens te verinnerlijken. Dat verloopt van jongs af aan via educatie, via spel, via mimetische processen, waarbij we onszelf proefondervindelijk de codesystemen uit de diverse deelterreinen en disciplines binnen onze cultuur eigen maken. En de verschillende vormen van semiosis of tekengebruik binnen die codesystemen leren we – vaak spontaan, autonoom en werktuiglijk – aan in onze omgang met cultuurproducten, en we passen ze ook weer – meestal net zo spontaan, autonoom en werktuiglijk – toe bij het produceren van cultuur. Dit circulaire proces kan volgens Bradley Franks (2011) louter adequaat worden verklaard als we de daarin meespelende afhankelijkheden in een evolutionair perspectief plaatsen. Hij stelt dat onze geest en ons bewustzijn fundamenteel zijn voor cultuur, omdat cultuur zich vanuit haar wezen nu eenmaal bezighoudt met gedeelde betekenissen en overtuigingen. Aan de andere kant is cultuur fundamenteel voor de geest: cognitief geconstrueerde betekenissen en overtuigingen zijn gezien hun oorsprong, inhoud en uitdrukking immers ook weer afhankelijk van die cultuur.

Natuurlijk ben ik er niet op uit om het denken of de cultuur te verklaren, maar ik hoop met dit voorbeeld wel die circulariteit of die wederzijdse afhankelijkheid van cultuur en denken te illustreren, net als het tekengebruik dat zich daarbij voordoet. Donald (2001) meent in dat verband dat externe symbolen¹ revolutionair zijn omdat ze de architectuur van bewuste mentale activiteit transformeren. Zijn stelling dat het externe geheugenveld (in de vorm van een semiotisch codesysteem) een spiegelwereld voor ons bewustzijn schept, lijkt bijna model te hebben gestaan voor Franks' circulariteitsidee. Volgens Donald reflecteert de bewuste mentale activiteit van ons brein de architectuur van het biologisch geheugen terug in de symbolische omgeving, en dat spiegelbeeld wordt weer terug gereflecteerd in het brein. De bewuste geest wordt dus ingesloten tussen twee representatiesystemen: één opgeslagen in het hoofd, en de ander daarbuiten.

Het centrale onderzoeksdoel van deze studie was het verschaffen van inzicht in betekenis- en verbeeldingsprocessen bij het gamen. Vanuit een andere invalshoek is er ook een breder cultureel perspectief aan te verbinden. Behalve dat we games kunnen opvatten als vormen van entertainment, en in die hoedanigheid zelf een representatie van de wereld om ons heen zijn, hebben ze ook zelf het vermogen om te representeren. Games

¹ Waarmee hij mijns inziens op alle semiotische tekens doelt, in elk geval op symbolen én indices.

als culturele representatie zijn een geconstrueerde afspiegeling van historische of actuele kwesties in een gegeven cultuur, in een bepaalde samenleving. Daarbij kunnen – analoog aan Donald's idee over de creatie van symbolische omgevingen met onze bewuste mentale activiteit – de normen en waarden en ideologieën en opvattingen over die kwesties meer of minder expliciet aan de oppervlakte komen. Ik ga er trouwens van uit dat dit niet per definitie het resultaat van 'bewuste' mentale activiteit is, maar dat ook onbewuste mentale processen in dat 'externe geheugenveld' worden gereflecteerd.

De onderzoeksvraag die ik in de inleiding formuleerde, luidde geparafraseerd: zetten games aan tot betekenisgeving en verbeelding, en welke aspecten zijn daarvoor verantwoordelijk? Is dat vooral de verbeelding van het spel, van de gameplay en de gamemechanismen zoals regels, uitdaging en beloning, de handeling, de puzzels en de oplossingen die de gamer daarvoor moet bedenken om verder te kunnen? Of is juist het verhaal daar verantwoordelijk voor, omdat het aanzet tot verbeelding van de handeling, van de (reconstructie van) de geschiedenis en van mogelijke toekomstige gebeurtenissen, van wat de verhaalpersonages (meestal npc's) denken, wat hen drijft en hoe ze tot hun handelingen komen? En dan is er ook nog die bijzondere vorm van verbeelding waartoe gamers kunnen worden aangezet, namelijk de verbeelding van een geconstrueerd bewustzijn, dat commentaar lijkt te geven op de handeling, en daarmee op het leven. Wat we gewaarworden in dat geconstrueerd bewustzijn is niets anders dan een betekenisproces. Deze vorm van verbeelding noem ik in deze studie (artistieke) mimesis, wat dus niet louter aan nabootsing (van de werkelijkheid om ons heen) refereert, maar aan de nabootsing van een betekenis- of representatieproces. Ik stel het gewaarworden van dergelijke representatieprocessen in deze studie gelijk aan een artistieke ervaring. Op een abstract, universeel niveau representeert kunst het proces waarop de mens naar de dingen en gebeurtenissen in de wereld kijkt, hoe hij daarop reflecteert, hoe hij die interpreteert, hoe hij er naar handelt. Het wezen van de kunst zit dus niet in het zo mooi of goed of fotorealistisch of waarheidsgetrouw of gestileerd of geabstraheerd of vervormd mogelijk weergeven van de wereld, het is altijd en per definitie een representatie van hoe wij betekenis geven aan de dingen en gebeurtenissen in die wereld. Per definitie, omdat er nu eenmaal geen objectieve wereld kan bestaan: wij construeren ons beeld van de wereld en de cultuur met behulp van onze perceptuele, cognitieve en mentale vermogens (en dat doen kunstenaars per definitie ook). En de wijze van constructie bestaat in wezen uit automatische mentale processen, en soms ook uit (bewust) tekengebruik. Wij gaan over tot bewust tekengebruik als (de representatie van) de actuele voorstelling afwijkt van (de representatie van) onze herinnering, en dat vindt doorgaans plaats als we iets opvallends ervaren, iets dat afwijkt van het reguliere. Nu vormt het louter gewaarworden van het afwijkende nog geen kunstervaring. We spreken pas van artistieke mimesis zodra dat afwijkende aanzet tot de verbeelding van een bewustzijn en een betekenisproces. Wij krijgen dan als het ware toegang tot een bewustzijn, tot de gedachtegangen, de opvattingen, de visie, kortom tot een subjectieve reflectie op indrukken uit de buitenwereld van degene die de cultuuruiting én de afwijking daarin heeft gecreëerd, de schrijver, de schilder, de beeldhouwer, de theatermaker, de choreograaf, de scenarist, de game designer.

De aanpak of onderzoeksstrategie die tot de beantwoording van mijn belangrijkste onderzoeksvragen moest leiden bestond achtereenvolgens uit:

1. de ontwikkeling van een theoretisch kader via literatuuronderzoek, waarin ik mijn belangrijkste onderzoeksobject heb gedefinieerd, om vervolgens de inzichten over betekenisgeving (semiosis), verbeelding en mimesis (artistieke verbeelding) te verbinden aan relevante theorie over spel en verhaal in games.
2. de analyse van drie mainstream entertainment games en twee indie-games, waarbij hypothesen zijn geformuleerd aan de hand van de inzichten uit het theoretisch kader.
3. het opzetten en uitvoeren van een empirisch onderzoek in de vorm van een online enquête (zowel kwantitatief als kwalitatief van aard), met als doel het toetsen van de eerder geformuleerde hypothesen bij een relevante, representatieve doelgroep: bezoekers van game-review sites waar dergelijke games worden besproken en geëvalueerd (n=206). Vervolgens zijn de onderzoeksgegevens onderworpen aan toetsing, analyse en duiding, waarbij voor het kwantitatieve deel gebruik is gemaakt van de statistische applicatie SPSS.

De belangrijkste hypothesen die ik binnen het gegeven tijdsbestek in mijn empirisch onderzoek heb kunnen toetsen zijn onder te verdelen in twee typen. De algemene hypothesen hebben vooral betrekking op aspecten als motivatie, plezier en de typen verbeelding waartoe gamers worden aangezet, met een focus op hun geneigdheid om te reflecteren op (grond van) gamegebeurtenissen. Het onderscheid dat ik daartoe hanteer is de verbeelding van de game als wereld enerzijds, waarbij een speler de waargenomen signalen & verwijzingen exclusief verbindt aan speltactiek en strategie, en de verbeelding van de game als (culturele) representatie anderzijds. Daarbij wordt de speler verwijzingen naar de wereld om ons heen gewaar, om ze vervolgens te duiden (reflectie op de wereld om ons heen). Dit onderscheid heb ik in het theoretisch kader willen illustreren aan de hand van de magische cyclus, met de heuristische spiralen van gameplay en verhaal (de game als wereld), en de hermeneutische spiraal (de game als representatie, als teken).

Dan zijn er ook nog de gamespecifieke hypothesen, waarbij net als in het algemene deel spelersrollen (professioneel en regulier) als variabele worden gerelateerd aan motivatie, spelplezier en geneigdheid tot verbeelding. In dit geval gebeurde dit echter op grond van de games die ik analyseerde in mijn vooronderzoek, met een focus op de narratieve aspecten enerzijds en de gameplay en spelmechanismen anderzijds. Het kwalitatieve aspect komt daarin tot uiting bij de open vragen, waarmee werd beoogd de exacte aanleiding en aard van verbeelding boven tafel te krijgen.

Een van de meest wezenlijke hypothesen die ik in mijn empirisch onderzoek heb willen toetsen baseerde ik op de breed geventileerde, maar ook wel ter discussie gestelde opvatting dat gamers nauwelijks geneigd zijn te reflecteren over de wereld om ons heen. Dat is rechtstreeks te verbinden aan de opvatting dat de hedendaagse, soms nogal gewelddadige mainstream entertainment games daartoe ook niet echt aanzetten. Deze hypothese is gestoeld op eigen ondervinding en mede geïnspireerd op een essay van mediatheoreticus Raessens (2005). Hij beaamt dat games beter dan de moderne



Vormgeving Bioshock belangrijkste kunstkenmerk

avant-gardefilm toegerust zijn om te stimuleren tot deconstructie², maar voegt daar aan toe dat entertainmentgames er nauwelijks in slagen gamers daartoe te verleiden. Daarin wijken ze volgens Raessens ook af van genres die op kennisoverdracht uit zijn, waarmee hij onder meer doelt op simulatiegames. Spelers van entertainment games blijven in Raessens optiek liever aan de oppervlakte, en zijn niet bereid de 'lust-premie' op te geven die de immersieve betrokkenheid van de entertainmentervaring hen biedt. Deconstructie vereist verdieping en intellectuele beheersing, maar de verschillende vormen van plezier die het spel en de narratieve fictie bieden staan daartoe vaak in de weg. In termen van deze studie betekent dit dat gamers hun voorstelling van, en intensieve betrokkenheid bij de handeling (tijdelijk) moeten opgeven ten behoeve van reflectie en interpretatie van de gebeurtenissen in spel en verhaal. De daaraan verbonden vooronderstelling luidde dus dat de meeste gamers daar niet toe bereid zijn.

De statistische analyses in hoofdstuk zes brachten onomwonden aan het licht dat deze hypothese ongeldig is: ruim driekwart van de respondenten in het generieke deel gaf aan wel eens door een game te zijn aangezet tot reflectie over de wereld om ons heen. Uit de gamespecifieke resultaten bleek vervolgens dat gemiddeld over alle games twee van de vijf respondenten wel eens door het verhaal waren gestimuleerd tot reflectie op de eigen wereld. Vrijwel eenzelfde deel van de respondenten heeft via impliciet commentaar een geconstrueerd bewustzijn ervaren, wat we in termen van deze studie tot mimesis of een kunstervaring mogen rekenen. Bij de uitermate gewelddadige horrorshooter *Bioshock* deed zich dit zelfs bij meer dan de helft van de respondenten voor. De aard van de inhoudelijke respons heeft die indruk trouwens alleen maar kunnen versterken: het leeuwendeel van

² In de zin dat hun onder de oppervlakte verscholen ideologische inhoud via interpretatie kan worden gekend.

de reflectie via impliciet commentaar refereerde daadwerkelijk aan kwesties in de wereld om ons heen.

Ook de hypothese rond het onderscheid tussen professionals en reguliere gamers in hun geneigdheid tot reflectie bleek ongeldig. Uitsluitend in de *Bioshock*-resultaten was er een statistisch significant verband te zien tussen spelersrol en geneigdheid tot reflectie, en dan slecht bij enkele deelvragen in de enquête. Bij de andere games is dat verband niet aangetoond. We kunnen daarmee wel concluderen dat reguliere gamers een even sterke neiging vertonen tot reflectie, ongeacht of die gericht is op de game zelf of op de eigen wereld. Professionals voelen zich daar – ondanks hun professionele dispositie en attitude – dus niet vaker toe aangespoord, zoals ik had verwacht.

Een vergelijking van de mainstream entertainment games met de indie game *Braid* toonde wel enige verschillen in het vermogen om tot reflectie aan te zetten, maar die zijn nauwelijks opmerkelijk te noemen. De spelaspecten van *Braid* bleken iets sterker dan de gezamenlijke entertainment games te stimuleren tot reflectie op de game-aspecten en op cultuur en wereld. De verhaalaspecten deden dat een beetje minder (ingame reflectie) tot beduidend minder (reflectie op cultuur en wereld) dan bij de mainstream games.

Na analyse van het inhoudelijk commentaar – waarop werd precies gereflecteerd? – moest wel worden geconcludeerd dat de indie game *Braid* niet vaker of sterker dan de mainstream games heeft gestimuleerd tot reflectie over de wereld om ons heen, en al helemaal niet tot artistieke mimesis. De – kennelijk ingesleten – gewoonte in de gamewereld om indie games bijna automatisch ook in het art game genre te plaatsen lijkt daarmee ongegrond, in ieder geval vanuit het perspectief dat in deze studie is ontwikkeld en gehanteerd.

Grotendeels geldig gebleken is ten slotte de hypothese met betrekking tot de blijkbaar breed gedragen voorkeur voor esthetische kenmerken, als criterium om games als kunst te bestempelen. Een uitzondering was *Heavy Rain*, waarbij niet de bijzondere vormgeving of het eveneens door mij veronderstelde kenmerk *emotionele impact* als belangrijkste kunstgame-argumenten werden aangevoerd, maar de morele dilemma's en de vragen over goed en kwaad die de game oproept. Dat neemt niet weg dat bij de andere games mijn hypothese werd bevestigd: bij zowel *Bioshock*, *Fable II* als *Braid* werd vooral de uitzonderlijke vormgeving als belangrijkste kunstkenmerk aangevoerd. Het esthetische aspect had in enkele gevallen overigens slechts een minimale (of helemaal geen) voorsprong op de kenmerken *bijzonder verhaal* (elk van de drie mainstream games scoorde hier hoog) en *morele dilemma's* (waarbij *Heavy Rain* op de voet gevolgd werd door *Fable II*).

In de discussie hieronder ga ik nog iets uitgebreider in op de mogelijke oorzaken voor en achtergronden van deze voorkeur voor esthetische kenmerken als zijnde essentieel voor kunst.

7.1. Discussie

Mogelijke beperkingen van deze studie

Hierna ga ik nog uitgebreider in op de waarde en betekenis van de resultaten uit deze studie, en op enkele kwesties die zich zijdelings hebben aangediend, zoals die rond de

vraag hoe kunstopvattingen tot stand komen – in de gamewereld en daarbuiten. Maar eerst bespreek ik de mogelijke beperkingen van mijn onderzoek, om de resultaten op hun waarde te kunnen schatten, en ze waar nodig te relativiseren.

In de inleiding van het empirisch hoofdstuk heb ik het mogelijke gebrek aan representativiteit al aangesneden. De steekproef $n=206$ lijkt op het eerste gezicht niet groot genoeg om statistische gevolgtrekkingen over de gehele populatie te doen (alle gamers van Nederland). Omdat ik met een niet-stochastische, zelfselecterende steekproef heb gewerkt is er echter een gerede kans dat de kwantitatieve resultaten representatief zijn voor de populatie die de hier behandelde typen games speelt (Saunders et al, 2011).

Bij de gamespecifieke onderdelen bleek de steekproef bij indie game *The Path* zo klein ($n=4$) dat een kwantitatieve analyse niet zinvol was. Uiteindelijk heb ik daarvan in de vergelijkende analyse ook de (zeer beperkte) inhoudelijke, kwalitatieve respons niet gebruikt, waardoor alleen de resultaten van indie game *Braid* in die vergelijking zijn meegenomen.

Op de validiteit en betrouwbaarheid van de kwalitatieve resultaten – de inhoudelijke respons – valt wellicht nog iets af te dingen op grond van de gehanteerde methodiek. De online-vragenlijst is in mijn ogen adequaat, omdat die zodanig is geconstrueerd dat de respondenten geen woorden in de mond gelegd kregen of in een bepaalde richting werden gemanoeuvreerd: pas na een reeks algemene stellingen en open vragen refereert de vragenlijst aan expliciete verhaal- of gameplay-aspecten. Daarnaast was het niet mogelijk terug te gaan in de vragenlijst, om een eerder gegeven antwoord aan te passen. Niettemin kunnen de resultaten gekleurd zijn door een aantal variabelen.

Zo was de vragenlijst kennelijk te lang³, waardoor de zorgvuldigheid van beantwoorden in het gedrang kan zijn gekomen. De meest cruciale spelbreker is in mijn ogen echter de dikwijls zeer grote tijdspanne tussen het moment van spelen en het invullen van de vragenlijst. Vooral bij vragen die pogen te achterhalen of zich tijdens het spelen mimesis heeft voorgedaan staat de respondent voor de bijna onmogelijke opgave om gedachten en bespiegelingen van in sommige gevallen vier jaar daarvoor weer op te roepen. Maar ook bij vragen die verwijzingen op grond van gameplay en verhaal pogen te achterhalen is het niet uit te sluiten dat de antwoorden beïnvloed zijn door een vertroebeld geheugen en geconstrueerde herinneringen. Het is niet denkbeeldig dat sommige respondenten hun eigen ervaring – onopzettelijk – hebben vermengd met wat ze uit externe bronnen hebben opgedaan, via gamereviews, via vrienden.

Toch valt niet te ontkennen dat de besproken games hetzij direct, door gespeeld te worden, hetzij indirect via andere kanalen tot bepaalde vormen van verbeelding hebben geleid, en tot reflectie op en interpretatie van spelgebeurtenissen en -situaties. Ze zijn dus wel degelijk ook als culturele representatie op te vatten, en blijken in die hoedanigheid een groter uitdrukkingsvermogen te bezitten dan doorgaans van mainstream entertainment games wordt aangenomen.

Om tot meer valide en betrouwbare inzichten te komen dan met deze studie mogelijk was, is het noodzakelijk om intensief gebruikersonderzoek uit te voeren. Daarbij kunnen playtests in eventueel experimentele studies worden opgezet, waarbij testpersonen worden geobserveerd tijdens hun spel, om ze meteen daarna een vragenlijst voor te leggen of te interviewen. Omdat sommige van de hier onderzochte games echter een speelduur

³ Een kritische noot die door meerdere respondenten werd geplaatst bij de opmerkingen.

hebben van tussen de 40 en de 60 uren is het vrijwel ondoenlijk dergelijke games in een lab-setting te testen. Testmethoden die thuis-gamen toelaten, waarbij bijvoorbeeld met digitale logboeken wordt gewerkt zouden dan wellicht een uitkomst bieden, maar ook daarbij is niet uit te sluiten dat de testpersonen hun indrukken, meningen en opvattingen mede op grond van andere bronnen vormen.

Waarde en betekenis van deze studie

Welke lering kunnen we trekken uit de eerder besproken resultaten over de aard van de betekenisgeving en de verbeelding van gamers? We zien in elk geval op grond van de resultaten uit de empirische studie dat een verrassend groot deel van de gamers zich wel eens door een game aangespoord voelt om te reflecteren op onze eigen wereld. Als we daar de – weliswaar wat lagere – percentages van het gamespecifieke deel naast leggen, mogen we concluderen dat ook mainstream entertainment games boven verwachting vaak tot reflectie over de wereld aansporen. De gameverhalen bleken daar wat meer toe aan te zetten dan de gameplay en game-mechanismen. Vanuit de analyse en mijn onderzoeksresultaten ten aanzien van procedurele retoriek is duidelijk geworden dat games ook door middel van gamemechanismen, spelregels, mogelijkheden en beperkingen in staat zijn iets uit te drukken over de wereld. Daarmee kunnen we niet alleen narratie, maar ook spel opvatten als een expressief, niet per se waardenvrij retorisch middel. Met die conclusie – op basis van een empirische studie – breng ik in mijn optiek enige nuances aan in het zogenaamde ludologie-narratologiedebat⁴.

Het ervaren van een geconstrueerd bewustzijn en van een betekenisproces heeft gamers ook relatief vaak aangezet tot bespiegelingen over de wereld en het leven. Daarmee is mijn – belangrijke – hypothese over de beperkte geneigdheid van entertainment-gamers tot reflectie op, en interpretatie van situaties en gebeurtenissen in de wereld om ons heen ongeldig gebleken. Die vooronderstelling was mede ingegeven door de opvatting dat deze gamers er de voorkeur aan geven aan de esthetische oppervlakte te blijven, en niet bereid zijn af te zien van de beloning die de pure fun-ervaring biedt. Op grond van mijn uitkomsten kunnen we die opvatting nu enigszins relativiseren en nuanceren. Daarnaast is de hypothese over de verschillen tussen professionele en reguliere gamers in hun geneigdheid om te reflecteren ook ongeldig gebleken. Dat leidt tot de gevolgtrekking dat alle typen gamers – gamereviewers, wetenschappers en doorsnee gamers – in vrijwel dezelfde mate geneigd zijn tot reflectie, en soms ook tot mimesis op grond van entertainment games. En dat is een positieve uitkomst die in mijn ogen tot optimisme stemt. Het toont namelijk niet alleen aan dat games, afgezien van hun entertainmentwaarde, daadwerkelijk in bredere zin als culturele representaties kunnen functioneren en dat ze een esthetische waarde vertegenwoordigen, maar dat we ze bovendien als instrument van culturele en cognitieve distributie kunnen opvatten. Ook doorsnee entertainment games zijn in staat opvattingen en overtuigingen over de samenleving en over de eigen cultuur aan een brede doelgroep kenbaar te maken. De

⁴ Natuurlijk voor zover we de opvattingen over het vermogen tot (mogelijk ideologisch geladen) retoriek van spel ten opzichte van verhaal als relevante strijdpunten in dit debat mogen opvatten. In de inleiding gaf ik al aan dat de polemiek vele uiteenlopende opvattingen kent, onder meer over de vraag of games verhalen, dan wel verhalend kunnen zijn, over de onmogelijkheid van het gelijktijdig vertellen (narratie) en handelen (spel), of over het nut of de functie van narratie in games. Vandaag de dag zullen weinigen nog serieus beweren dat verhalen geen rol spelen. Wel kan uit deze studie worden geconcludeerd dat verhaal- en spelelementen niet los van elkaar kunnen worden gezien, en dat geldt zowel voor de (ervaring van de) speler als voor de (analyse van de) onderzoeker.

uitkomsten uit deze studie laten bovendien zien dat die doelgroep via het spelen van entertainment games, via betekenis- en verbeeldingsprocessen die misschien niet eens sterk afwijken van vergelijkbare processen in literatuur en film, aangezet kan worden tot kritische (zelf)reflectie over specifieke aspecten van de samenleving en van de cultuur.

Een wezenlijk verschil met de andere genoemde cultuuruitingen is dat games op grond van hun *lean-forward*-karakter (Tan, 2004) een interactieve ervaring bieden waarin er alleen betekenis wordt gecreëerd door een gelijktijdige inzet van fysieke en mentale handelingen. En gezien de aard van onze cognitie – de manier waarop we denken en leren – zet dat de deur open naar toepassingen waarbij behalve onderhoudend spel en esthetische en artistieke ervaringen ook leren en kritisch denken een rol spelen. Om die gedachte te illustreren: Lakoff (1988) nuanceerde in de jaren tachtig van de vorige eeuw onze visie op cognitie. Hij verwierp de tot dan toe gehanteerde objectivistische opvatting ten gunste van een meer ervaringsgerichte cognitie, die gestoeld is op onderzoek uit de dan nog nieuwe cognitiewetenschappen. Lakoff stelde dat die verouderde opvatting over cognitie was gebaseerd op een algoritmische theorie van mentale processen en een theorie van symbolische betekenis. Daardoor wordt de rol van ons lichaam bij de totstand-koming van betekenisvolle concepten genegeerd. Die objectivistische variant is volgens Lakoff bovendien niet goed in staat te verklaren hoe de menselijke geest concrete zaken of abstracte argumentaties kan bedenken die buiten ons waarneembare ervaringsgebied liggen. Het mag duidelijk zijn dat de door Lakoff gepropageerde, en in mijn ogen plausibele ervarings-cognitie onze lichamelijke wel afdoende verdisconteert, in de zin dat het verklaart hoe ons denken en kennen wordt gevormd door basale senso-motorische, emotionele, sociale en andersoortige ervaringen. En dat zijn precies de fysieke, affectieve en cognitieve ervaringen die zich bij het spelen van games voordoen.

Wat ik hiermee wil zeggen is dat we op grond van de resultaten misschien wel kunnen concluderen dat het uit- of overdragen van (culturele) kennis, inzichten, waarden en normen niet voorbehouden hoeft te zijn aan de dikwijls nog sterk simulatiegerichte, nabootsende en ondubbelzinnige *serious* of *applied* games. Natuurlijk verschillen de doelstellingen (en kennisdomeinen) van *applied* games van die van entertainment games. Gezien de resultaten uit deze studie lijken entertainment games niettemin goed in staat op onderhoudende wijze te stimuleren tot verbeelding van handeling en bewustzijn, en tot reflectie over uiteenlopende aspecten, situaties en gebeurtenissen uit de cultuur, de samenleving, de wereld om ons heen. Het feit dat veel respondenten een flinke tijd na dato nog in staat bleken gedetailleerde situaties en gebeurtenissen uit de gespeelde games terug te halen, en daar bovendien relevante opvattingen, interpretaties en verwijzingen naar de wereld aan konden verbinden mag in dat licht tot de verbeelding spreken. Veel gamers spreken over de inhoud van hun spelervaring ‘alsof ze het zelf hebben meegemaakt’.

Games als amusement, games als kunst

In deze studie stuitte ik regelmatig op verschillen in kunstopvatting, die niet alleen aan de oppervlakte komen in het debat over games als kunst, maar ook in mijn eigen professionele en privéleven. Mensen zijn er doorgaans op gebrand er een uiterst persoonlijke en individuele opvatting over wat kunst is op na te houden, maar het is onduidelijk waar ze hun soms met hand en tand verdedigde overtuiging op baseren. Aan de hand van het werk van Stephen Davies (1991) heb ik laten zien dat er vandaag de dag een procedurele,

maar vooral institutionele kunstopvatting heerst, waarbij alom gerespecteerde (groepen) autoriteiten in de kunstwereld bepalen wat (goede) kunst is.

We moeten ons echter wel realiseren dat de kunsten niet vanuit een vacuüm zijn ontstaan, waarbij op een gegeven moment door iemand een selectie is gemaakt van wat er wel en niet toe zou moeten behoren. De kunsten hebben een geschiedenis, die in sommige gevallen tienduizenden jaren teruggaat, en dat is voor veel mensen reden om er een historische kunstopvatting op na te houden. Het zal de meeste mensen weinig moeite kosten de kunstvormen te noemen die in de canon der schone kunsten thuishoren: schilderkunst, beeldhouwkunst, literatuur, drama, klassieke muziek, dans, poëzie – en waarschijnlijk zullen velen daar tegenwoordig ook film en fotografie toe rekenen. Een kunstfilosoof formuleerde daartoe eens een illustratief gedachte-experiment: u bevindt zich in een wildvreemd huis dat in brand vliegt, en de eigenaar roept van buiten dat u de kunstvoorwerpen moet zien te redden. De meeste mensen zullen in dat geval zonder aarzeling de juiste voorwerpen mee naar buiten nemen. Mensen hebben doorgaans dus een duidelijke voorstelling van wat kunst is, en delen daarnaast ook inzichten met betrekking tot wat er door deskundigen in de institutionele kunstwereld over goede kunst wordt beweerd⁵. Het is wellicht niet vreemd dat daarbij meestal de esthetische kenmerken, dus datgene wat zintuiglijk waarneembaar is als eerste wordt beoordeeld, en vaak ook als het belangrijkste aspect van een kunstwerk wordt gezien.

In mijn theoretisch kader heb ik, op grond van wat Stephen Davies (2006) daarover zegt, het verschil tussen de esthetische en de artistieke kenmerken uitgelegd, en het verschil tussen een esthetische en een artistieke ervaring. Daarbij heb ik aannemelijk proberen te maken dat veel mensen vanuit een evolutionair bepaalde voorkeur of belangstelling voor nieuwe, afwijkende zintuiglijke ervaringen dikwijls niet anders omgaan met kunst en literatuur dan met entertainment-media. En dat sluit weer aan bij mijn voornaamste bezwaren tegen de populaire games-als-kunstopvattingen, waarbij termen als ‘bijzondere esthetische vormen’ en ‘unieke’ gameplay (vernieuwend, authentiek, origineel, innovatief) als kunstargumenten worden ingezet. Met diezelfde termen zijn de kenmerken van veel entertainment en populaire cultuur te beschrijven, waardoor ze in mijn optiek onvoldoende onderscheidend zijn om kunst te karakteriseren. Het in deze studie geformuleerde alternatief om de kunstervaring te onderscheiden van de entertainmentervaring op grond van het verschil tussen verbeelding van de handeling en verbeelding van bewustzijn stuit in de praktijk vaak op stevige weerstand. Kennelijk zijn mensen niet bereid hun individuele, esthetisch-affectief ingekleurde – non-referentiële – kunstopvatting op te geven voor een opvatting waarin de referentie een wezenlijke rol speelt. Misschien omdat het voor de meeste mensen makkelijker is hun smaak te verdedigen dan hun interpretatie. Want dan bestaat de kans dat er een beroep wordt gedaan op persoonlijkheidskenmerken als opmerkingszin, kennis- en abstractie-niveau, onderscheidend vermogen en conceptuele capaciteiten, en dat ligt wellicht wat gevoeliger⁶.

⁵ Onze intuïtie voor wat we als kunst opvatten is vermoedelijk wel in het gedrang gekomen sinds de opkomst van de conceptuele kunststromingen.

⁶ Terwijl die capaciteiten geen voorwaardelijke rol spelen voor het ondergaan van een artistieke ervaring: de verbeelding van een bewustzijn en een betekenisproces. De duiding van het betekenisproces komt pas in tweede instantie aan de orde, is bij uitstek individueel, en heeft nooit het karakter van een wedstrijd of test.

Dat in elk geval in de gamewereld die innovatief-esthetische, institutionele kunstopvatting stand houdt is vermoedelijk ook te danken aan wat gezaghebbende figuren in de gamewereld beweren over games en games als kunstvorm. Grant Tavinor (2009) zegt in zijn boek *The Art of Videogames* bijvoorbeeld dat recente games artistiek steeds geraffineerder worden, vooral op het vlak van hun grafische kwaliteiten, en dat een van de gevolgen daarvan is dat hun morele inhoud steeds levensechter wordt, en daardoor zorgwekkender. Dat hij daarmee de visuele kenmerken tot een artistieke kwaliteit rekent is wellicht nog toe te schrijven aan de semantiek van de termen *aesthetic* en *artistic* in het Engelse taalgebied. Maar als hij beschrijft op grond van welke kunsttheorie games tot de kunst kunnen worden gerekend propageert hij de zogeheten cluster-theorie. Die geeft niet alleen een reeks van kenmerken waaraan een artefact moet voldoen om kunst te zijn, maar ook een reeks potentieel vage (fuzzy) criteria of familiegelijkenissen (vrij naar Wittgenstein) waar een object in een aantal opzichten aan moet voldoen. Kenmerken die Tavinor noemt voor een clustertheorie van games als kunst zijn schoonheid, representatie, grafisch realisme, kinesthetisch plezier, emotie, originaliteit, immersie, individuele expressie en intellectuele uitdaging.

Hoewel het volgens Tavinor de best mogelijke methode is, relativeert hij die aanpak later toch weer. Hij geeft toe dat er natuurlijk over te twisten valt hoeveel van die eigenschappen een game precies moet bezitten, en in welke exacte samenstelling die kenmerken zich dienen voor te doen om tot kunst te worden gerekend. En ik voeg daar nog eens aan toe dat het weinig moeite kost mediaproducten te vinden die bedoeld zijn voor entertainment, maar waarop deze kenmerken ook van toepassing zijn: ze zijn dus onvoldoende onderscheidend. Bovendien zijn dergelijke kenmerken per definitie aan mode en verandering onderhevig, en worden ze per definitie opgesteld door mensen met een zeker gezag binnen de kunst- of gamewereld. Daarom maakt ook Tavinors opvatting deel uit van een institutioneel kunstperspectief, dat weliswaar velen tot voorbeeld en richtlijn dient, maar dat feitelijk op grond van mode, persoonlijke voorkeuren, ideologische visie en willekeur tot stand is gekomen. Daarmee beweer ik niet dat Tavinor geen interessante en relevante dingen zegt, want zijn klaarblijkelijke worsteling met deze materie levert wel boeiende inzichten op.

Retoriek, wetenschap, spel

Ironisch is wel dat veel auteurs, gamedesigners en wetenschappers vaak niet beseffen dát hun eigen visie gekleurd is, ook al houden ze zich zelf bezig met analyses van de ideologische lading van games. Een dergelijke ambigue houding zie ik bijvoorbeeld bij Mary Flanagan (2009), die er alleen al met de titel van haar boek *Critical Play: Radical Game Design* nauwelijks misverstaan over laat bestaan waar het haar om te doen is. Zij is uit op een theorie over avant-garde game design, vanuit haar kennelijke overtuiging dat mainstream entertainment games niets (goeds) te zeggen hebben. Haar perspectief is klaarblijkelijk dat van de kunstenaar die zich afzet tegen het establishment, en haar kunstopvatting reikt niet veel verder dan een omschrijving van wat kunstenaars zijn: zij die creëren buiten het commerciële establishment, en vaak ook zij die maken om het maken.

Net als Tavinor zegt zij in haar boek belangwekkende dingen, die soms zelfs erg dicht in de buurt komen van wat ook in mijn studie naar voren is gekomen. Zo beschrijft ze *critical play* als het creëren van spelomgevingen en activiteiten die vragen opwerpen omtrent aspecten van het menselijk leven. Hoewel ze onderkent dat games als cultureel

medium in hun representatiesystemen en structuren ingebedde ideologische overtuigingen bevatten, is ze er minder sterk van overtuigd dat mainstream games een positieve invloed kunnen hebben. Die mainstream-industrie is volgens haar niet alleen primair uit op het behalen van winst, maar wordt bovendien gedomineerd door blanke mannen. En dat leidt er volgens Flanagan toe dat die games dikwijls een vertroebeld beeld geven van een werkelijkheid waarin diefstal, geweld, bloedvergieten, wreedheid, problematische representaties van het lichaam in termen van gender en ras, en ethisch bedenkelijke (win)strategieën schering en inslag zijn. En hoewel ze erkent dat dit niet voor alle games geldt, overschaduwen ze in haar ogen toch de games die meer subtiele interacties en representaties bieden.

Haar streven om de ontwikkeling daarvan met een theorie over avant-garde game design te stimuleren valt zeker te prijzen. Haar onderliggende aannames over wat mainstream entertainment games vermogen lijken echter gevoed door normatieve denkbeelden over hoe de (game)wereld eruit zou moeten zien. Misschien vindt ze het zelf niet eens vervelend dat ze daarmee ook een zeker dedain voor de populaire cultuur tentoonspreidt. Nu is Flanagan geen wetenschapper, maar kunstenaar en game designer. Haar ietwat vooringenomen retoriek is haar dan ook makkelijk te vergeven. Toch reikt haar invloed wel degelijk ook tot in wetenschappelijke kringen, gezien haar faam en positie in de wereld van de (congressen rondom) *game studies*.

Dit alles betekent niet dat ik mijzelf kan vrijwaren van vooringenomenheid. Ook ik ben een kind van mijn tijd, mijn omgeving, mijn opvoeding en opleiding, van mijn culturele achtergrond. Ik vond het een openbaring om de inzichten van Brian Sutton-Smith hierover te mogen lezen, die misschien nog wel meer dan speltheoreticus een wetenschaps-filosoof is. In zijn leeswaardige boek *The ambiguity of play* (Sutton-Smith, 1997) beargumenteert hij overtuigend waar de dikwijls ambigue uitleg van het begrip spel vandaan komt: het ontbreekt ons aan inzicht in de culturele retoriek die ten grondslag liggen aan veel speltheorie en speltermen. We krijgen volgens Sutton-Smith pas een goed inzicht in die culturele spel-retoriek als we onderzoeken welke mechanismen een rol spelen bij de totstandkoming van bepaalde wetenschappelijke oordelen. Oordelen die per definitie onder invloed staan van wisselende culturele, morele en politieke perspectieven. Wetenschap, zo stelt hij terecht, is niet zo cumulatief en autonoom objectief in haar kennisopbouw als altijd maar wordt aangenomen. Binnen disciplines ontstaat een eigen 'wetenschappelijke' retoriek, ingegeven door de (al dan niet impliciete) waardesystemen in die discipline (bv. onze methode is objectief, en in staat betrouwbare en valide voorspellingen te doen). Bovendien vooronderstellen disciplines vaak dat er een objectief kenbare wereld is, of een kenbare tekst, op basis waarvan ze – handelend alsof die aanname klopt – vervolgens hun methodologische werk uitvoeren. We kunnen volgens Sutton-Smith wel vaststellen dat alle geleerden een product zijn van hun eigen wetenschappelijke gevormdheid, hetgeen een motiverende retoriek voor ze kan gaan worden. Daarnaast zijn ze historisch gezien erfgenamen van grotere ideologische en culturele patronen die hoe dan ook de aard van hun wetenschappelijk werk beïnvloeden. Sutton-Smith onderkent en benadrukt dat het onmogelijk is om zonder een ideologisch geïnspireerde retoriek te leven, dat doen we allemaal. Het probleem is echter dat we, aangezet door het verwarrende van in dit geval die speltheorieën, op zoek gaan naar valse verklaringen en valse grandiositeit. De betogen van kunstenaars en game designers zoals Flanagan (2009) de eerder genoemde Crawford (1997), Molyneux (Gibson, 2007) en Santiago

(2009), maar ook van wetenschappers van naam lijken daar enigszins van te getuigen, zonder – mede dankzij hun reputatie – aan geloofwaardigheid in te boeten. En daarin schuilt nu juist een 'gevaar', omdat andere wetenschappers hun 'valse getuigenissen' graag in nieuw wetenschappelijk werk gebruiken als ware het overtuigend bewijs.

7.2 Slotwoord

Ik geef eerlijk toe dat ik deze studie aanvankelijk startte met een uiterst positief beeld van wat games vermogen, van de esthetische en artistieke kwaliteiten die er aan toe te dichten zijn, en van hun culturele en intellectuele belang. Ik vertrok daadwerkelijk vanuit een opvatting die gefundeerd was op valse verklaringen en valse grandiositeit. Hopelijk heb ik – mede op grond van Sutton-Smiths woorden, en de diverse gesprekken met mijn promotor – dat beeld gaandeweg kunnen onderdrukken, en heb ik mijn primaire, op intuïtie gefundeerde vooronderstellingen enigszins kunnen neutraliseren. Het feit dat ik uiteindelijk toch ook een empirisch onderzoek heb opgezet, terwijl dat in de oorspronkelijke onderzoeksopzet niet was gepland, is daar hopelijk een expliciet bewijs van. Dat empirisch onderzoek heeft mij in staat gesteld een overvloed aan relevante data te verzamelen over hoe reguliere gamers en professionals omgaan met games, en tot welke vormen van betekenisgeving en verbeelding ze zich aangespoord voelen. De resultaten zijn ook voor mij verrassend gebleken, en laten een beeld zien van mainstream entertainment games die veel vaker tot verbeelding van de handeling en verbeelding van bewustzijn aanzetten dan ik verwachtte. De gameverhalen hadden de overhand, maar deze studie heeft aangetoond dat ook gameplay en game-mechanismen nadrukkelijk een expressieve werking kunnen hebben.

Ik wil in dat licht graag afsluiten met een al eerder aangehaald citaat van Johan Huizinga over de betekenis van beelden in het spel:

“Maar met het spel erkent men, of men wil of niet, den geest, want het spel is, wat ook zijn wezen zij, niet stof. Het doorbreekt, reeds in de dierenwereld, de grenzen van het fysisch bestaande. (...) Eerst door het instroomen van den geest, die de volstreekte gedetermineerdheid opheft, wordt de aanwezigheid van het spel mogelijk, denkbaar, begrijpelijk. (...) Indien hij bevindt, dat het spel berust op een hanteeren van bepaalde beelden, op een zekere verbeelding der werkelijkheid, dan is het allereerst de waarde en de beteekenis van die beelden of verbeelding zelf, die hij zoekt te verstaan. Hij wil hun werking in het spel zelf observeeren, en zodoende het spel als factor van cultuurleven pogen te verstaan.”

(Huizinga, 1951: pp. 3-4).

Hoewel dit citaat een prachtige illustratie biedt van wat ik in deze studie heb willen onderzoeken, is nu wel gebleken dat het bij het gamen niet alleen om de interpretatie van die beelden gaat. We zien ook een belangrijke verbeeldingsbron in de referentiële functie van spelmechanismen en gameplay, die louter en alleen tot stand kan komen via de inzet van onze belichaamde cognitie. Zeker in deze tijd van (vermeende?) ontleding zijn games wellicht nog wel belangrijker voor de productie, participatie en circulariteit van cultuur dan spel dat was in de tijd van Huizinga. Maar met Sutton-Smith in het achterhoofd moet ik toegeven dat ook die aanname mogelijk niet geheel gevrijwaard is van ideologische invloeden.



Scène uit Alan Wake naast 'Wandelaar boven de mist' van Caspar David Friedrich

REFERENTIES

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext – perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press.
- Adams, E. (9-7-2004). *The Designer's Notebook: Postmodernism and the 3 Types of Immersion*. Geraadpleegd 11-9-2009. Online: http://www.gamasutra.com/view/feature/130531/the_designers_notebook_.php
- Amis, M. (1991). *Time's arrow, or, The nature of the offence*. London: Jonathan Cape.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents – theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Androvich, M. (2007). *Games are indeed art, says Barker – Novelist challenges film critic*. Geraadpleegd 30-3-2011. Online: <http://www.gamesindustry.biz/articles/games-are-indeed-art-says-barker>
- Aristoteles, Ben, N. v. d., & Bremer, J. M. (1986). *Poetica*. Amsterdam: Atheneum- Polak & Van Gennep.
- Arnason, J.P. (1994). Reason, imagination, interpretation. In Robinson, G. & Rundell, J. F. (Eds.). *Rethinking Imagination: Culture and Creativity* (pp. 155-170). New York: Routledge.
- Arsenault, D. & Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay. In Bernard Perron & Mark J.P.Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 109-131). New York: Routledge.
- Ashcraft, M.H. (2006). Short-Term Working Memory. In *Cognition*. Upper Sadle River, New Jersey. Pearson Prentice Hall.
- Auerbach, E. (2004). *Mimesis – de weergave van de werkelijkheid in de westerse literatuur*. Amsterdam: Olympus.
- Bal, M. (1990). *De theorie van vertellen en verhalen – inleiding in de narratologie*. (5e, volledig herziene druk ed.) Muiderberg: Coutinho.
- Bal, M. (1997). *Narratology – introduction to the theory of narrative*. (2nd ed ed.) Toronto: University of Toronto Press.
- Bettelheim, B. (1975). *The uses of enchantment : the meaning and importance of fairy tales*. London : Thames and Hudson.
- Blow, J. (2008). *Braid*. San Fransisco: Number None Inc.
- Bogost, I. (2006). *Unit operations – an approach to videogame criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games : the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I. (2009). *Videogames are a Mess. My DiGRA 2009 Keynote on Videogames and Ontology*. Geraadpleegd 05-03-2015. Online: http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.Shtml
- Bolter, J. D. & Grusin, R. A. (2000). *Remediation – understanding new media*. (1st pbk. ed ed.) Cambridge, Mass: MIT Press.
- Boon, M. and P H Steenhuis (2009). Een ballet van zwart en wit. *Trouw*, 31-01-2009, pp. 30-31.
- Boon, T. d., Geeraerts, D., & Sijs, N. v. d. (2005). *Groot woordenboek van de Nederlandse taal*. (14., herziene uitg. ed.) Utrecht : Van Dale Lexicografie.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. London: Methuen.

- Bourdieu, P. (1984). *Distinction a social critique of the judgement of taste*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Braembussche, A. V. d. (2000). *Denken over kunst – een inleiding in de kunstfilosofie*. (3., herziene druk ed.) Bussum: Coutinho.
- Bruner, J. S. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bryant, J. & Davies, J. (2006). Selective exposure to videogames. In P.Vorderer & Jennings Bryant (Eds.), *Playing video games – motives, responses, and consequences* (pp. 181-194). Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cage, D. (2010). *Heavy Rain*. Quantic Dream [dev.]. Tokio: Sony Computer Entertainment.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Carroll, N. (1999). Film, Emotion, and Genre. In C.R.Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate views – film, cognition, and emotion* (pp. 21-47). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Carroll, N. (2006). Aesthetic Experience: A Question of Content. In M.Kieran (Ed.), *Contemporary debates in aesthetics and the philosophy of art* (pp. 69-97). Malden, MA: Blackwell.
- Castells, M. (2001). *The Internet galaxy – reflections on the Internet, business, and society*. Oxford: Oxford University Press.
- Chatman, S. (1993). *Story and discourse*. (6. printing ed.) Ithaca: Cornell University Press.
- Cobley, P. & Jansz, L. (1999). *Introducing semiotics*. Cambridge, MA: Icon.
- Cogburn, J. & Silcox, M. (2008) *Philosophy through video games*. New York, London: Routledge.
- Cohn, D. (1999). *The distinction of fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Copier, M. (2007). *Beyond the magic circle : A network perspective on role-play in online games*. (Dissertation ed.) Utrecht: Utrecht University.
- Crawford, C. (1997). *The art of computer game design*. Vancouver: Washington State University Vancouver. Geraadpleegd 21-2-2008. Online: <http://library.vancouver.wsu.edu/art-computer-game-design>
- Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on interactive storytelling*. Berkeley, CA: New Riders.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow – the psychology of optimal experience*. (1st ed ed.) New York: Harper & Row.
- Currie, G. & Ravenscroft, I. (2002). *Recreative minds – imagination in philosophy and psychology*. New York: Oxford University Press.
- Darrow, C.B. (1934). *Monopoly*. East Longmeadow, MA: Parker Brothers (Hasbro).
- Davies, S. (1991). *Definitions of art*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Davies, S. (2006). *The philosophy of art*. Malden, MA: Blackwell Pub.
- Diverse critici (2007). *Bioshock reviews*. Geraadpleegd 20-10-2011. Online: <http://www.metacritic.com/game/pc/Bioshock>
- Donald, M. (2001). *A mind so rare – the evolution of human consciousness*. New York: Norton.
- Donald, M. (2006). Art and Cognitive Evolution. In M.Turner (Ed.), *The artful mind – cognitive science and the riddle of human creativity* (pp. 3-20). New York: Oxford University Press.
- Ebert, R. (16-4-2010). *Video games can never be art*. Geraadpleegd 27-5-2011. Online: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Electronic Arts (2010). *Medal of honor* [DVD]. Beschikbaar: Redwood City, CA: Electronic Arts.
- Enderle, C. (4-7-2011). *The End of Linearity? A Review of The Path*. Geraadpleegd 25-11-2011. Online: http://www.gamasutra.com/blogs/ChristopherEnderle/20110407/89289/The_End_of_Linearity_A_Review_of_The_Path.php
- Eskelinen, M. (2001). *The Gaming Situation*. Geraadpleegd 27-2-2009. Online: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Folkerts, J. (2011). Video games, walking the fine line between art and entertainment. In *Proceedings of Think Design Play: The Fifth International Conference of the Digital Research Association*. Utrecht: DIGRA. Online: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.23148.pdf>
- Ford Coppola, F. (1979). *Apocalypse Now*. Beverly Hills, CA.: United Artists Corporation (UA).
- Franks, B. (2011). *Culture and cognition*. Houndmills Basingstoke Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate*. Master Thesis, Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M.J.P.Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221-235). New York: Routledge.
- Freedman, J. L. (2002). *Media violence and its effect on aggression – assessing the scientific evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
- Frow, J. (2006). *Genre*. London: Routledge.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gebauer, G. & Wulf, C. (1995). *Mimesis: culture, art, society*. Berkeley: University of California Press.
- Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy*. (1st Palgrave Macmillan pbk. ed ed.) New York: Palgrave Macmillan.
- Genette, G. (1988). *Narrative discourse revisited*. Ithaca, N.Y: Cornell University Press.
- Gibson, E. (10-10-2007). On Form – Peter Molyneux joins the ‘Are games art?’ debate and reveals more of Fable 2. Geraadpleegd 30-3-2011. Online: <http://www.gamesindustry.biz/articles/on-form>
- Gombrich, E. H. (1961). *Art and illusion – a study in the psychology of pictorial representation*. (2nd ed.) Princeton, N.J: Princeton University Press.
- Goodman, N. (1976). *Languages of art – an approach to a theory of symbols*. (2d ed ed.) Indianapolis, Ind: Hackett Pub. Co.
- Goodman, N. (1984). *Of mind and other matters*. Cambridge, MA.; London: Harvard University Press.
- Grodal, T. (1999). Emotions, Cognitions, and Narrative Patterns in Film. In C.R.Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate views – film, cognition, and emotion* (pp. 127-145). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear, and muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. In M.J.P.Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 129-155). New York: Routledge.
- Grodal, T. K. (2009). *Embodied visions – evolution, emotion, culture, and film*. Oxford: Oxford University Press.
- Grossman, D. & DeGaetano, G. (1999). *Stop teaching our kids to kill – a call to action against TV, movie & video game violence*. (1st ed ed.) New York: Crown Publishers.

- Grunberg, A. (2006). *Tirza*. (2. druk ed.) Amsterdam: Nijgh & Van Ditmar.
- Harvey, A. & Samyn, M. (2009). *The Path*. Gent: Tale of Tales.
- Heavy Rain reviews. (2010). Geraadpleegd 28-5-2010. Online: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/heavy-rain>
- Heavy Rain Wiki – Various Authors. (2011). Geraadpleegd 22-4-2011. Online: http://heavyrain.wikia.com/wiki/Heavy_Rain_Wiki
- Herman, D. (2002). *Story logic – problems and possibilities of narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hermans, W.F. (2012). *De donkere kamer van Damokles*. Amsterdam: De Bezige Bij b.v.
- Hoof, Niels 't (2011). Beeldhouwer van Games. *NRC Handelsblad – Cultureel Supplement*. 14-01-2011, p.9.
- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. (3e ed.) Haarlem: H. D. Tjeenk Willink.
- Id-Software (1992) *Wolfenstein 3D*. [cd-rom] Garland, Texas: Id-Software/Apogee Software Ltd.
- Iwatani, T. (1980). *Pac-Man*. Tokio: Namco Ltd.
- Jansen, H. (2005). De kwalitatieve survey. In *KWALON*, 2005 (3), (pp. 15-34). Den Haag: Boom-Lemma Uitgevers.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers – television fans & participatory culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling – Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Geraadpleegd 11-11-2010. Online: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative architecture. In N.Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person – new media as story, performance, and game*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. In J.Raessens & Jeffrey H.Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 175-189). Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H. (2008). Searching for the Origami Unicorn – The Matrix and Transmedia Storytelling. In *Convergence Culture – where old and new media collide* (pp. 95-134). New York: New York University Press.
- Johnson, S. (2005). *Everything bad is good for you – how popular culture is making us smarter*. London: Allen Lane.
- Jones, S. E. (2008). *The meaning of video games – gaming and textual strategies*. New York: Routledge.
- Juul, J. (2001). *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*. Geraadpleegd 17-03-2015. Online: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2005). *Half-real – video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT press.
- Kant, I. (2009). *Kritiek van het oordeelsvermogen*. Amsterdam: Uitgeverij Boom.
- Kerouac, J. (2011). *On the Road* (1957). Londen: Penguin UK.
- King, G. (2007). Play, modality and claims of realism in Full Spectrum Warrior. In B.Atkins & T. Krzywinska (Eds.), *Videogame, Player, Text* (pp. 52-65). Manchester: Manchester University Press.
- Kirkburn, G. & anderen. (2010). Geraadpleegd 22-4-2010. Online: <http://Bioshock.wikia.com/wiki/Bioshock>

- Klimmt, C. (2006). *Computerspielen als Handlung – Dimensionen und Determinanten des Erlebens Interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Klug, C. G. & Schell, J. (2006). Why people play games: an industry perspective. In Peter Vorderer & Jennings Bryant (Eds.), *Playing video games – motives, responses, and consequences* (pp. 91-100). Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates.
- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
- Kubrick, S. (1987). *Full Metal Jacket*. Burbank CA & New York City: Warner Bros Pictures.
- Kutner, L. & Olson, C. K. (2008). *Grand theft childhood – the surprising truth about violent video games and what parents can do*. (1st Simon & Schuster hardcover ed ed.) New York: Simon & Schuster.
- Lakoff, G. (1988). Cognitive semantics. in *Meaning and Mental Representations* (pp.119-154). Eco, U., Santambrogio, M., & Violi, P. (Eds.). (Vol. 496). Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Lakoff, G. (2008). *The political mind – why you can't understand 21st-century politics with an 18th-century brain*. New York: Viking.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lamarque, P. (2006). Cognitive Values in the Arts: Marking the Boundaries. In M.Kieran (Ed.), *Contemporary debates in aesthetics and the philosophy of art* (pp. 127-142). Malden, MA: Blackwell.
- Lamme, V. (2010). *De vrije wil bestaat niet – over wie er echt de baas is in het brein*. (druk 8 ed.) Amsterdam: Prometheus BV Vassallucci.
- Lamoris, A. (1957). *Risk*. East Longmeadow, Massachusetts: Parker Brothers (Hasbro).
- Lee, K. m., Park, N., & Jin, S.-A. (2006). Narrative and Interactivity in Computer Games. In P.Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games – motives, responses, and consequences* (pp. 259-274). Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates.
- Levine, K., Hellquist, P., & Kline, C. (2008). *Bioshock* [DVD]. Windsor, Berkshire: Take Two Interactive Software.
- Levine, K. & alciadanet. (2007). Andrew Ryan (Bioshock) speaks out against altruism [online-video]. Geraadpleegd 12-10-2011. Online: <http://youtu.be/qbl7gxxbYpo>
- Looy, J. v. (2005). Virtual Recentering: Computer Games and Possible Worlds Theory. In *Image & Narrative – Online Magazine of the Visual Narrative*, 2005, (12) Geraadpleegd 14-09-2007. Online: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/vanlooy.htm>
- Lucassen, P. L. B. J. & olde Hartman, T. (2007). *Kwalitatief onderzoek*, 1e druk. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Lyne, A. (1990) *Jacob's Ladder*. Culver City, CA.: TriStar Pictures, Inc.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Maran, T. (2003). Mimesis as a phenomenon of semiotic communication. *Sign Systems Studies*, volume 31.1, pp. 191-215. Tartu: Tartu University Press.
- Markman, K. D., Klein, W. M., & Suhr, J. A. (Eds.). (2009). *Handbook of imagination and mental simulation*. New York: Psychology Press.
- Martin, T. L. (2004). *Poiesis and possible worlds – a study in modality and literary theory*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M. & Nevitt, B. (1972). *Take today the executive as Dropout*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement, and presence. In M.J.P.Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 67-86). New York: Routledge.

- Metacritic *Bioshock* gamers. (10-12-2010). *Bioshock* user reviews. San Francisco, CA., CBS Interactive, Inc. Metacritic Gamereviews. 2-12-2010.
- Metacritic *Fable II* gamers. (2010). *Fable II User Reviews*. Geraadpleegd 18-11-2010. Online: <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/fable-ii/user-reviews>
- Miron, D. (2006). Emotion and cognition in entertainment. In J. Bryant & Peter Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 343-364). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Mogendorff, J.J. (1945). *Stratego*. Amsterdam: Jumbo (Hausemann & Hötte, 1958).
- Molyneux, P. (2004). *Fable*. Big Blue Box/Lionhead Studios [dvd]. Redmond, Washington: Microsoft Game Studios.
- Molyneux, P. (2008). *Fable II*. Lionhead Studios [dvd]. Redmond, Washington: Microsoft Game Studios.
- Montfort, N. (2003). *Twisty little passages – an approach to interactive fiction*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mul, Jos de (2003). Ontologische paranoia. The Matrix: Wat kan ik weten? *NRC Handelsblad, Cultureel Supplement*. 13-06-2003, p.21.
- Mul, J. d. (2005). The game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. In *Handbook of computer game studies* (pp. 251-266). Cambridge, MA: MIT Press.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck – the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Naughty Dog (2007). *Uncharted: Drake's Fortune* [dvd]. Naughty Dog [ontw.], Tokio: Sony Computer Entertainment.
- Nescio (1987). *Titaantjes – vroege versie*. Amsterdam: Nijgh & Van Ditmar.
- Neitzel, B. (2000). *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen – der Narrativität von Videospielen*. Weimar: Bauhaus-Universität.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge.
- Nichols, S. (2006). *The architecture of the imagination – new essays on pretence, possibility, and fiction*. Oxford: Clarendon Press.
- Nieborg, D. (2008). *Morality and “Gamer Guilt” in Fable 2*. Geraadpleegd 25-11-2010. Online: <http://blogs.law.harvard.edu/games/2008/11/19/morality-and-gamer-guilt-in-fable-2/>
- Nielsen Games (2008). *Video Gamers in Europa – Onderzoek in opdracht van ISFE*. Brussel: ISFE.
- NVPI (2007). *NVPI Marktinformatie Interactief 2007*. Amstelveen: NVPI/GfK Marketing Services Benelux.
- NVPI (2014). *Lichte daling omzet games software in 2013*. Geraadpleegd 20-06-2014. Online: <http://www.nvpi.nl/nieuws/lichte-daling-omzet-games-software-2013>
- Packer, R., & Jordan, K. (Eds.). (2002). *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. New York, London: WW Norton & Company.
- Palmer, A. (2004). *Fictional minds*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Pavel, T. G. (1986). *Fictional worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Pearce, C. (2008). Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space. In proceedings *Future and Reality of Gaming (FROG)*, 17-19 oktober. Wenen.
- Perron, B. (2005). A cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions. In proceedings *Digra 2005 Conference – Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver.
- Pisters, P. (2002). *Lessen van Hitchcock. Een inleiding in mediatheorie*. Amsterdam: University Press.
- Plantinga, C. R. & Smith, G. M. (1999). *Passionate views – film, cognition, and emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Plato (2000). *The republic*. (vert. Benjamin Jowett) Mineola, N.Y: Dover Publications.
- Plato (2010). *De ideale staat (Politeia)*. (vols. 10e druk) (vert. Gerard Koolschijn) Amsterdam: Atheneum – Polak & Van Gennip.
- Pol, P. J. v. d. (2005). *Kracht en Macht van Spel en Verbeelding – Een studie over spel en verbeelding bij kinderen met en zonder ontwikkelingsproblemen*. Universiteit Leiden, Leiden.
- Poole, S. (2004). *Trigger happy : videogames and the entertainment revolution*. (1st U.S. ed. ed.) New York : Arcade Pub..
- Postman, N. (1985). *Amusing ourselves to death – public discourse in the age of show business*. New York: Viking.
- Potolsky, M. (2006). *Mimesis*. New York: Routledge.
- Prince, G. (1987). *A dictionary of narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Raessens, J. (2001). *Filosofie & film: vive la différence. Deleuze en de cinematografische moderniteit*. Budel: Damon.
- Raessens, J. (2005). Computer games as participatory media culture. In J. Raessens & J. H. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 373-388). Cambridge, MA: MIT Press.
- Raessens, J. (2009). The Gaming Dispositif – An Analysis of Serious Games from a Humanities Perspective. In Ute Ritterfeld, Michael Cody, & Peter Vorderer (Eds.), *Serious games – mechanisms and effects* (pp. 486-512). New York: Routledge.
- Raessens, J. & Goldstein, J. H. (2005). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Rand, A. (2005). *Atlas shrugged*. (Centennial ed ed.) New York: Dutton.
- Rare Ltd. (2005). *Kameo, Elements of power* [dvd]. Redmond, Washington: Microsoft Game Studios.
- Robinett, W. (2003). Foreword. In M.J.P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. vii-xix). New York: Routledge.
- Robinson, G., & Rundell, J. F. (Eds.). (1994). *Rethinking Imagination: Culture and Creativity*. New York: Routledge.
- Rushkoff, D. (1997). *Children of chaos (surviving the end of the world as we know it)*. London: HarperCollins.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality – immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. L. (Ed.). (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press.
- Ryan, M. L. (2007a). Beyond Ludus: narrative, videogames and the split condition of digital textuality. In B. Atkins & Tanya Krzywinska (Eds.), *Videogame, player, text* (pp. 8-28). Manchester: Manchester University Press.
- Ryan, M. L. (2007b). Toward a definition of narrative. In David Herman (Ed.), *The Cambridge companion to narrative* (pp. 22-35). Cambridge: Cambridge University Press.
- Salen, K. (2008). *The ecology of games – connecting youth, games, and learning*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play – game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Salinger, J.D. (1951) *The catcher in the rye*. Boston & New York: Little, Brown and Company

- Santiago, K. (2009). *Stop the Debate: Games are Art, so what's next?* Geraadpleegd 28-5-2011. Online: <http://youtu.be/K9y6MYDSAww>
- Saunders, M., Lewis, Thornhill, Verckens, & Booij. (2011). *Methoden en technieken van onderzoek*. Amsterdam: Pearson Education Benelux.
- Schell, J. (2008). *The art of game design – a book of lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Seldes, G. (1924). *The seven lively arts*. New York: Harper & brothers.
- Shapiro, M. A., Peña-Herborn, J., & Hancock, T. J. (2006). Realism, Imagination and Narrative Video Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games – motives, responses, and consequences* (pp. 275-289). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Simons, J. (2007). Narrative, games, and theory. Geraadpleegd 29-04-2008. Online: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>
- Singer, D. G. & Singer, J. L. (2005). *Imagination and play in the electronic age*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Smith, M. (1995). *Engaging characters – fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Stephenson, N. (2003). *Snowcrash*. New York: Random House Publishing Group.
- Sterling, J. (2010). *Indie games don't have to act like indie games*. Geraadpleegd 20-1-2012. Online: <http://www.destructoid.com/indie-games-don-t-have-to-act-like-indie-games-162789.phtml>
- Stern, C. (2009). *Screenshots and Promises: the Obsession with Aesthetics in the Indie Scene*. Geraadpleegd 16-10-2009. Online: http://www.gamasutra.com/blogs/CraigStern/20090929/85619/Screenshots_and_Promises_The_Obession_With_Aesthetics_in_the_Indie_Scene.php
- Stone, O. (1989). *Born on the Fourth of July*. Universal City, CA: Universal Pictures.
- Stromberg, P. G. (2009). *Caught in play – how entertainment works on you*. Stanford, Calif: Stanford University Press.
- Stuart, K. (2010). *Liam Fox calls for Medal of Honor ban*. Geraadpleegd 10-1-2011. Online: <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/23/liam-fox-medal-of-honor-ban>
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Swaab, D. (2011). *Wij zijn ons brein*. Amsterdam: Uitgeverij Contact.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. In *Cognitive Science* 12 (2): 257-285.
- Take-Two Interactive Software. (2008). *Bioshock* publiciteit. Geraadpleegd 16-12-2010. Online: <http://www.take2games.com/games/index.php?letter=b>
- Tan, E. S. (2004). *Het plezier van media-entertainment*. Amsterdam: Vossiuspers UVA / Amsterdam University Press.
- Tan, N. (2010). *Let the rain settle it. Heavy Rain* Review. Geraadpleegd 16-11-2011. Online: <http://www.gamerevolution.com/review/heavy-rain>
- Tavinor, G. (2008). *Definitions of videogames*. Geraadpleegd: 30-01-2009. Online: <http://quod.lib.umich.edu/c/ca/7523862.0006.016?rgn=main;view=fulltext>
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Team Ico (2001). *Ico* [dvd]. Tokio: Sony Computer Entertainment.
- THQ (2004). *Full spectrum warrior* [dvd]. Calabasas Hills, Calif: THQ.

- TNS/NIPO & NEWZOO (2008). *Nationaal Gaming Onderzoek 2008* Amsterdam: TNS NIPO Technology.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. London (etc.): Collins.
- Trend, D. (2007). *The myth of media violence – a critical introduction*. Malden, MA: Blackwell Pub.
- Turner, M. (1996). *The literary mind*. New York: Oxford University Press.
- Van der Heijden, A.F.Th. (2007). *Het Schervengericht – een transatlantische tragedie*. Amsterdam: Querido.
- Van Heusden, B. (1998). In het teken van de werkelijkheid – Mimesis en realisme als semiotische constructie. In B. van Heusden & E. Jongeneel (Eds.), *De spiegel van Stendhal – over de weergave van de werkelijkheid in literatuur* (pp. 28-44). Groningen: Historische Uitgeverij.
- Van Heusden, B. (2001). *Literaire cultuur – Handboek*. (1 ed.) Heerlen / Nijmegen: OUNL / SUN.
- Van Heusden, B. (2007). Een 'pregnant beeld': kunst tussen schoonheid en waarheid. In Joost van baak, Jeroen Bartels, Barend van Heusden, & Charles Wildevuur (Eds.), *Cultuur en Cognitie – Het menselijk vermogen om betekenis te geven* (pp. 143-156). Budel: Damon.
- Van Heusden, B. & Jongeneel, E. (1998). *De spiegel van Stendhal – over de weergave van de werkelijkheid in literatuur*. Groningen: Historische Uitgeverij.
- Verschuren, P. J. M., & Doorewaard, H. (2007). *Het ontwerpen van een onderzoek*. Den Haag: Boom Lemma Uitgevers.
- Vorderer, P., Bryant, J., Pieper, K., & Weber, R. (2006). Playing video games as entertainment. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games – motives, responses, and consequences* (pp. 1-7). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Vorderer, P., Steen, F.F. & Chan, E. (2006). Motivation. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 3-17). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Wachowski, A. & Wachowski, L. (1999). *The matrix*. [dvd]. Burbank, Calif: Warner Bros.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe – on the foundations of the representational arts*. Cambridge: Harvard University Press.
- Weaver, C. K. & Carter, C. (2006). *Critical readings – violence and the media*. Maidenhead, England: Open University Press.
- Wolf, M. J. (Ed.). (2008). *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press.
- Young, S. (2009). *Fable 2: Plot Failures Part 1-4*. Geraadpleegd 17-11-2010. Online: <http://www.shamusyoung.com/twentysidedtale/?p=2105>
- Young, S. (2009). *The Path*. Geraadpleegd 25-11-2011. Online: <http://www.shamusyoung.com/twentysidedtale/?p=4511>
- Young, S. (2010). *Spoiler Warning 3x8: Artistic Murder Simulator*. Geraadpleegd 15-12-2010. Online: <http://www.shamusyoung.com/twentysidedtale/?p=9515>

BIJLAGEN

Bijlage A: Omzetcijfers en demografie

De Nederlandse en Europese cijfers uit de hoofdtekst laten goed zien dat de gamesector booming business is, en dat zien we eveneens heel duidelijk in de omzetcijfers uit de VS. Daar groeide de videogameomzet in dezelfde periode, tussen 2000 en 2007 dus, van 5,6 miljard US-dollar⁷ naar 9,5 miljard US-dollar⁸ (ESA 2007, NPD-group 2008). Een iets beperktere groei dan in Nederland weliswaar, maar de sterkste groei deed zich in de VS al eerder voor, tussen 1996 en 2003 (van 2,6 naar 7,1 miljard US-dollar, een groei van 270%). Nederland lijkt qua ontwikkeling dus wat na te ijlen op de VS, maar groeit wel sterker.

Het economisch belang van de gamebranche kan inmiddels dus niet makkelijk worden overschat. Gek genoeg lijkt dat toch bij voortduring te gebeuren: je kunt geen congresverslag of boek over gamestudies opslaan of er wordt wel verkondigd dat de gamesector de omzet van de filmbranche heeft overschreden. De beweegredenen om dergelijke beweringen te doen kunnen divers en al dan niet legitiem zijn, feit is wel dat als we ze met cijfers uit de filmbranche staven, de bewuste beweringen niet op de volledige waarheid lijken te berusten.

Eerst de VS; de filmbranche aldaar – en dan tel ik eerst alleen even de verkochte bioscoopkaartjes, de zogeheten Box-Office – gaf voor 2007 een omzet te zien van 9,6 miljard US-dollar. Dat is nog altijd 100 miljoen US-dollar meer dan de gameomzet, die 9,5 miljard telde. Maar dat is een oneerlijke vergelijking, zegt de gamepromotor, deze sector verdient namelijk ook flink aan de verkoop van hardware, die door dezelfde producenten als de software wordt geproduceerd. Het gaat dan om de consolemarkt, met de Playstations, de X-boxes en de Wii's en aanverwante varianten en portables. Als ik de verkoop daarvan meetel komt de omzet voor 2007 op 17,9 miljard US-dollar. Dat is een behoorlijke som gelds, maar de filmbranche voorbij streven doet het niet. We hebben daar immers nog niet de verkoop van film-dvd's meegeteld, een sterke troef van de filmbranche die, ondanks de – naar verluidt – explosief gegroeide piraterij, louter op zichzelf de gehele gamemarkt – hard- en software – naar de kroon kan steken. In 2007 gingen er voor 16 miljard US-dollar aan film-dvd's over de Amerikaanse toonbanken, en daarmee komt de gezamenlijke omzet in de filmsector op 25,6 miljard US-dollar (MPAA 2008). Daarbij moeten we toch wel concluderen dat het meetellen van de hardware misplaatst is; dat vervuult de vergelijking. We kunnen ons naar mijn idee dan ook beter beperken tot de verkoop van content, tot filmbezoek en film-dvd's enerzijds en de gamesoftware anderzijds.

Als we dezelfde vergelijking – en nu dus zonder de hardware mee te tellen – voor de Nederlandse markt trekken komt wederom de filmbranche met winst uit de strijd. Daarin was voor 2007 een totale omzet te zien van 456 miljoen euro, dat betreft dus de bioscoop-recette plus de verkoop van film-dvd's (NVPI marktinformatie video 2007). Dit is altijd nog 22 miljoen euro meer dan de 434 miljoen euro uit PricewaterhouseCoopers' *Outlook*, die de gameomzet inclusief online games betreffen. Waar komen dan toch die *himmelhoch jauchzende* verhalen vandaan? Berichten die kond doen van omzetten die de miljard euro overstijgen, en daarmee onmiskenbaar de Nederlandse filmbranche naar de loef steken?

7 3,6 miljard euro; koers 16-06-2008

8 6,2 miljard euro

Om de gamesector in een dergelijke topospositie te plaatsen, blijken we de omzet van de serious games mee te moeten tellen, in de productie waarvan vooral Nederland – zelfs wereldwijd – een steeds sterkere speler lijkt te worden. Maar wordt er met betrekking tot de filmbranche niet steeds over consumentenentertainment gesproken? Serious games en aanverwante activiteiten zijn eerder in de business to business sfeer te positioneren dan in de business to consumer-sfeer – waar entertainmentsoftware als de videogame thuishoort. Wanneer we serious games mee zouden willen tellen in de omzetcijfers moeten we aan de andere kant ook de 'serious films' zoals bedrijfsfilms, voorlichtingsfilms en reclame- en promotiefilms betrekken bij de omzet van de filmbranche. En dat doen we niet. Het is wel begrijpelijk dat de diverse belanghebbenden hun troetelkindje – en directe of indirecte bron van inkomsten – willen hypen, maar helemaal zuiver lijkt het niet.

Overheidsstimulans in onderzoek

De Nederlandse overheid heeft ook ingezien dat de mogelijkheden en functies van videogames verder reiken dan amusement: zij subsidieerde bijvoorbeeld het GATE onderzoeksproject⁹ met 19 miljoen euro. De focus in dit grote onderzoeksproject ligt op de ontwikkeling van een internationaal competitieve kennisbank met de nadruk op serious gaming, in het bijzonder op het gebied van educatie, gezondheidszorg en veiligheid. De organisatie laat niet na te onderstrepen dat ook de artistieke kant en de funfactor worden meegenomen bij de ontwikkeling van virtuele werelden (GATE factsheet 2008).

Wanneer ik mijn studie spiegel aan de verschillende onderzoeksprojecten die GATE op touw zet zie ik wel enige verwantschap met het educatieve onderdeel daarvan, het onderzoek naar cognitiegerelateerde leerprincipes (cognitive based learning principles)¹⁰. Daarbij wordt in eerste instantie gezocht naar de juiste omstandigheden of voorwaarden om een adequaat mentaal model te construeren voor het oplossen van complexe taken in serious games, door te onderzoeken welke cognitieve problemen zich daarbij kunnen voordoen. Daarnaast zoekt men naar de aanjagers van motivatie en vermaak bij entertainment games, en hoe dergelijke aspecten wellicht in serious games zijn te verwerken, om uiteindelijk efficiënte en motiverende educatieve games te kunnen bouwen.

Bijlage B: Overzicht gamereview-sites & fora voor werving deelnemers enquête

<http://www.gamecloud.nl/>

www.female-gamers.nl

www.gamergy.nl

www.GamersNet.nl

<http://www.control-online.nl>

www.evilgamerz.nl

<http://www.gamelux.nl>

<http://www.gamelineer.nl>

<http://www.eurogamer.nl>

www.pu.nl

De voor de enquête gebruikte vragenlijst is in pdf-formaat te vinden op:
http://jeffolk.home.xs4all.nl/Vragenlijst/Enquete_Games.pdf

9 Het Game research for Training en Entertainment-project liep van 2007 tot 2012, en betrof een samenwerkingsverband tussen acht universiteiten en instellingen die zich met onderzoek naar media, cultuur, educatie en technologie bezighouden.

10 Naar mijn inschatting is een leerproces altijd cognitief, maar misschien betreft het alleen een richtingsluitende vlag die deze lading dekt, waarmee de onderzoekers willen aangeven dat het hier niet om een vorm of aspect van bijvoorbeeld het sociaal constructivisme gaat.

SAMENVATTING

Games zijn een vorm van amusement, maar je kunt ze ook beschouwen als een vorm van reflectie op cultuur. Ze geven inzicht in de cultuur en de samenleving waarin ze zijn gecreëerd: al dan niet met opzet komen er via de verbeelding van de makers opvattingen over (aspecten uit) de samenleving in games terecht. Aan de andere kant stimuleren games de verbeelding, die op haar beurt gamers kan aansporen tot reflectie op de cultuur en de samenleving. Deze studie gaat over verbeelding in games, waarbij de nadruk ligt op gamers in hun omgang met games. Een van de aanleidingen voor mijn onderzoek was een lang lopend debat rond de vraag of games kunst kunnen zijn – interessant in deze context omdat de kunstervaring in mijn optiek een bijzondere vorm van verbeelding inhoudt. In het ludologie-narratologiedebat werd daarnaast geworsteld met de vraag of verhalen al dan niet een rol (moeten of kunnen) spelen in games. Daarnaast bestaan er uiteenlopende opvattingen over de rol en functie van games in onze samenleving. Ze zouden gevaarlijk zijn, verslavend of aanzetten tot gewelddadig gedrag, terwijl sommigen suggereren dat games juist leerzaam zijn of een nieuwe vorm van fictie vertegenwoordigen. Een bewering die ik in het bijzonder heb willen toetsen luidt dat gamers bij het spelen van entertainment games per definitie ‘aan de oppervlakte’ blijven. Men veronderstelt dat zij geen moeite willen doen om de ‘diepere lagen’ van een game te doorgronden, omdat enige vorm van reflectie de ‘lustpremie’ die het spel ze verschaft in gevaar brengt.

Met mijn onderzoek tracht ik inzicht te krijgen in betekenisgeving en verbeelding bij het gamen. De vraag is welke vormen van betekenisgeving in games een rol spelen, en meer in het bijzonder tot welke vormen van verbeelding (opgevat als een vorm van betekenisgeving) games mogelijk aanzetten. Is daarbij het *game*verhaal leidend, met narratieve aspecten als vertelinstantie, personages, geschiedenis, plot, ruimte en perspectief? Of zijn de spelelementen zoals conflict, uitdaging & beloning, mogelijkheden en beperkingen, kans en competitie verantwoordelijk voor de aard van de verbeelding? Een belangrijke onderzoeksvraag betreft de artistieke aard van games: zijn deze voor amusement bedoelde cultuurproducten ook in staat een artistieke ervaring teweeg te brengen, en welke eigenschappen of processen zijn daarvoor verantwoordelijk?

Op basis van een literatuuronderzoek, waarin ik mijn theoretisch kader heb bepaald, analyseerde ik een aantal games, met als doel hypothesen te formuleren over de mogelijke aard van betekenisgeving, en meer in het bijzonder de verbeelding, in games. Daarop volgde een empirisch onderzoek in de vorm van een online enquête waarin die hypothesen worden getoetst.

Het proces van betekenisgeving en verbeelding is een mentaal proces. Een bijzondere vorm van verbeelding is de kunstervaring: een kunstenaar, auteur of filmmaker drukt zijn visie op de werkelijkheid of het leven uit in een concrete vorm. Het werk dat daaruit ontstaat is een bijzondere verbeelding van (een aspect van) de werkelijkheid. De beschouwer van dit werk wordt vervolgens gestimuleerd tot een overeenkomstige verbeelding. Die verbeelding van een betekenisproces noem ik (artistieke) mimesis. Ik onderscheid de verbeelding van een bewustzijn van de verbeelding van een handeling. De eerste ligt ten grondslag aan de artistieke ervaring (mimesis), de tweede aan de entertainmentervaring. Dit ‘verbeelde bewustzijn’ wordt door de gamer al spelend geconstrueerd, en biedt een perspectief op de game als wereld, en wellicht indirect ook op de wereld van de gamer.

Het theoretisch kader (hoofdstuk twee) schetst een cognitief semiotisch raamwerk. Met voorbeelden uit games en film leg ik uit hoe gamers in hun spel betekenis geven en zich een mentale voorstelling vormen (verbeelden) op grond van de tekens waar het spel uit bestaat. De taxonomieën van Caillois (welke spelvormen zijn semiotisch, verwijzend) en Schell (met een indeling van spelmechanismen) verschaffen handvatten voor de analyse van spel en verbeelding in games. De verteltheorie van Bal levert bruikbaar gereedschap voor de analyse van verbeelding in games door narratie, omdat het een conceptueel onderscheid maakt tussen verhaal, geschiedenis, gebeurtenissen, personages en handelingen. De notie dat een personage ook verteller kan zijn komt zeker bij de narratieve analyse van games van pas.

Vervolgens ga ik in op het realisme en op de geloofwaardigheid van fictie, die van invloed zijn op het gemak waarmee gamers opgaan in de gamewereld. Ryan stelt in haar *possible world*-theorie dat lezers van literatuur bereid moeten zijn zich mentaal in de fictionele wereld te (ver)plaatsen. Zij moeten in staat worden gesteld zich er volledig in onder te dompelen, waarbij hun bewustzijn een nieuwe wereld verbeeldt. Voor een bevredigende entertainmentervaring moet ook de gamer bereid zijn, zijn ongeloof aan de kant te zetten (*suspension of disbelief*). Ik onderscheid drie vormen van realisme die kunnen bijdragen aan de geloofwaardigheid van een game: het realisme van illusie (iconisch realisme), het realisme van de code (symbolisch realisme), en het realisme van kennis (indexicaal realisme). Een onverwachte breuk in een van die vormen van realisme kan onze verbeelding van de handeling verstoren, waardoor we de gebeurtenissen niet meer geloven. Dat kan ons uit het spel brengen en de entertainmentervaring belemmeren. Ook de verbeelding van bewustzijn en het daaraan verwante betekenisproces zullen we als realistisch en geloofwaardig moeten ervaren. Twijfel daaraan zal onze betrokkenheid bij dat bewustzijn verstoren.

In hoofdstuk drie, over spel en verbeelding in games, analyseer ik drie mainstream entertainment games: de *action role playing game* *Fable II*, de *first person horror-shooter* *Bioshock* en de *puzzle-action-thriller* *Heavy Rain*. Deze spellen vragen elk om een verschillende mate van inbreng, en bieden uiteenlopende gradaties van handelingsvrijheid en identificatie, en een meer of minder sturende open of gesloten narratieve

structuur. Om te achterhalen hoe deze entertainment games zich verhouden tot games uit het *indie*-genre analyseer ik in hoofdstuk vijf ook de *puzzel-platformgame* *Braid* en de *adventure-horrorgame* *The Path*. Voor de analyse stelde ik een schema op dat bestaat uit de kernelementen gameplay, formele aspecten, emotionele aspecten, cognitie en kenmerken van de entertainmentervaring. Doel van de analyse is het formuleren van hypothesen met betrekking tot de manier waarop gameplay en gamemechanismen de entertainmentervaring bevorderen of juist belemmeren, of tot verbeelding en reflectie aanzetten. Daarbij onderscheid ik het nadenken over de gamewereld zelf van het nadenken over de wereld om ons heen. Daarnaast probeer ik hier ook al te achterhalen of (en hoe) de gameplay in staat is de verbeelding van een bewustzijn te stimuleren.

De meest wezenlijke hypothesen betreffen de vraag of (afwijkende, opvallende) gamemechanismen tot zogenaamde ‘procedurele retoriek’ kunnen leiden. Ian Bogost verwijst met dit begrip naar het verschijnsel dat ook de regels, doelen, mogelijkheden en beperkingen in staat zijn iets over de gamewereld zelf, of over onze eigen wereld uit te drukken. Het communiceren van ideeën is niet voorbehouden aan het verhaal of de beelden in een game. Een voorbeeld biedt *Fable II*: je moet als speler allerlei saaie baantjes aannemen om geld te verdienen, waarmee je vervolgens huizen en winkels kunt kopen. Verhuur en exploitatie daarvan levert automatisch vermogen op, bijvoorbeeld om toekomstige missies te financieren, met een grotere kans op succes. Hier is sprake van procedurele retoriek als gamers in dergelijke regels een opvatting herkennen met betrekking tot ons arbeidsethos en bepaalde economische praktijken.

Aan motivatietheorieën ontleen ik de aanname dat uiteenlopende spelertypen een eigen voorkeur voor specifieke vormen van gameplay hebben. Ik voeg daar de gameoverstijgende hypothese aan toe dat professionele gamers (gamereviewers, wetenschappers en game designers) meer dan reguliere gamers geneigd zijn tot nadenken over de eigen wereld op grond van spel of verhaal.

In hoofdstuk vier, over verbeelding in games door narratie, analyseer ik dezelfde games, maar nu met het verhaal als onderzoeksobject. Op grond van de analyse stel ik een aantal hypothesen op waarbij ik een onderscheid maak tussen narratieve elementen die aanzetten tot nadenken over strategie en speltactiek in de gamewereld, en elementen die aanzetten tot nadenken over aspecten uit de eigen wereld. Mijn analyseschema omvat de volgende elementen: narratie (vertellers en vertelwijze); setting; plot (*suyzhet*), waar ook de personages, handelingen en gebeurtenissen onder vallen; geschiedenis (*fabula*).

Enkele voorbeelden van hypothesen rond (afwijkingen in de) narratie die de verbeelding stimuleren: ik vooronderstel dat de uitspraken van de blinde zieners Theresa in *Fable II* nauwelijks bewust aankomen bij de gamer, terwijl ze essentieel lijken voor de motivatie van de protagonist (en de gamer). Een hypothese bij *Bioshock* veronderstelt dat de vele ‘plotdeuren’ in deze game de immersie gemakkelijk kunnen verstoren. Een hypothese bij *Heavy Rain* luidt dat de verbeelding van de handeling verstoord kan raken door de mogelijke genreverwarring bij deze game: die lijkt een andere speelhouding en instelling van de gamer te vragen dan bijvoorbeeld interactief drama of action-adventures. Deze hypothesen betreffen voornamelijk de verbeelding van de handeling en in-game reflectie (amusement). Toch noteerde ik hier al wel afwijkingen in de narratie die gamers mogelijk kunnen stimuleren tot de verbeelding van een bewustzijn (artistieke mimesis).

Hoofdstuk vijf, over games als amusement en games als kunst, begint met een beschrijving van het al jaren lopende ‘games-zijn-(geen)-kunst’debat. De meeste kenmerken die worden aangevoerd om games als kunst te bestempelen lijken onvoldoende onderscheidend. Het onderscheid dat ik zelf maak tussen de verbeelding van de handeling en de verbeelding van een bewustzijn is in mijn ogen doelmatiger. Het door deskundigen (en leken) ingenomen perspectief op kunst lijkt samen te hangen met een institutionele, esthetische kunstopvatting in onze cultuur: dat kunst is wat in bepaalde kringen kunst wordt genoemd. Dit leidt tot de game-overstijgende hypothese dat gamers de uitzonderlijke vormgeving verhoudingsgewijs vaker dan andere kenmerken zullen aanvoeren als argument om een game kunst te noemen.

Behalve de drie mainstream entertainment games neem ik hier ook de indie-games *Braid* en *The Path* mee in mijn analyse. Zo kom ik tot een aantal hypothesen over game-aspecten die mogelijk aanzetten tot de verbeelding van een bewustzijn. Bij *Fable II* vooronderstel ik dat gamers via de procedurele retoriek een bewustzijn ervaren dat geringschattend is over een conservatieve levenshouding. Een hypothese bij *Bioshock* veronderstelt dat gamers in zowel de regels als de verhaalaspecten een bewustzijn (re)construeren dat kritisch staat tegenover lichaamscorrectie, plastische chirurgie en medische ethiek, maar dat ook kritisch is ten opzichte van totalitaire regimes, en dat reflecteert op morele keuzes en het bestaan van een vrije wil. Bij *Heavy Rain* vooronderstel ik dat gamers een bewustzijn ervaren van de onomkeerbaarheid van gebeurtenissen, maar ook van de mogelijke gevolgen van ethische keuzes in de wereld buiten het spel. Een hypothese bij *Braid* is dat gamers een bewustzijn ervaren met betrekking tot zaken als schuld, spijt, boete en vergiffenis, maar vooral een bewustzijn van de onmogelijkheid om dingen terug te draaien in het eigen leven.

Hoofdstuk zes doet verslag van de opzet, uitvoering en resultaten van het empirisch onderzoek, waarin de hypothesen zijn getoetst. Daartoe zette ik een online enquête op, die in september en oktober 2012 werd afgenomen. De totale steekproef bestond uit 206 respondenten die via een aantal Nederlandse gamereview-websites zijn gerekruteerd. Daarmee was het een niet-willekeurige, zelfselecterende steekproef. Hoewel dit de representativiteit in gevaar kan brengen, was het in dit geval niet problematisch: het ging immers om een verkennend onderzoek. Alle respondenten vulden het generieke deel van de vragenlijst in, waarna de groep zich uitsplitste naar de verschillende gamespecifieke vragenlijsten. Met dit algemene deel van de enquête wilde ik achterhalen welke genres het meest aanzetten tot verbeelding van de handeling en tot verbeelding van cultuur, en of zich verschillen voordoen tussen professionals en reguliere gamers. Nadenken over speltactiek en strategie (verbeelding van de handeling, de game als wereld) blijkt het meest te worden gestimuleerd door het *first person shooter*-genre (fps) met 40% van de respondenten, gevolgd door het *real time strategy*-genre (rts) met 37% en de *role playing games* (rpg) met 29%. Genres die het sterkst aanzetten tot nadenken over de wereld om ons heen (verbeelding van cultuur, de game als teken) zijn het rpg-genre met ruim een derde van de steekproef (38%), het fps-genre met 20%, en de adventure-games met 18%. Het meest opvallende resultaat van deze studie is wel dat ruim driekwart (78%) van de respondenten uit mijn steekproef aangeeft *wel eens door een game te zijn gestimuleerd na te denken over de wereld* om ons heen (cumulatief ‘enigszins’, ‘mee eens’ en ‘zeer mee eens’). Daarmee is een fundamentele hypothese uit deze studie ongeldig gebleken: veel gamers

blijken op grond van gameplay-ervaringen wel degelijk geneigd tot verbeelding van cultuur, en tot reflectie over kwesties in de wereld.

Bij de gamespecifieke resultaten start ik met de respons met betrekking tot de verbeelding van de handeling op grond van de *gameplay*. De gemiddelde percentages over de gehele steekproef $n=206$ zijn nog niet opvallend: *verbeelding van de handeling en reflectie op in-game aspecten* deed zich voor bij 30% van de respondenten. Verbeelding van cultuur en *reflectie op de eigen wereld* bleek zich voor te doen bij 23%. Dat 70% van de gamers zich door de *gameverhalen* liet stimuleren tot reflectie op *ingame verhaalaspecten* wijkt nog steeds niet sterk af van mijn verwachting. Maar dat daarnaast 40% van alle respondenten zich door *verhaalaspecten* uit de mainstream entertainment games *Bioshock*, *Fable II* en *Heavy Rain* gestimuleerd voelde tot nadenken *over situaties en gebeurtenissen in de eigen wereld* mag opmerkelijk heten. Vooral als we deze uitkomst afzetten tegen de regelmatig gehoorde opvatting dat doorsnee gamers voor hun amusementservaring het liefst aan de esthetische, hedonistische oppervlakte blijven. Bij analyse van de inhoudelijke respons bleek bovendien dat het niet alleen bij clichématige reflecties blijft: gamers hebben wel degelijk bespiegelingen en originele inzichten over kwesties van politieke, ethische of ideologische aard in samenleving en cultuur.

De vraag naar impliciet commentaar moest achterhalen of zich verbeelding van een bewustzijn heeft voorgedaan op grond van verhaal of spel. Omdat de respons per game nogal verschilde geef ik hier de afzonderlijke resultaten. Bij *Fable II* gaf slechts 24% van de respondenten aan dit te hebben ervaren, terwijl dat met 31% bij *Heavy Rain* al wat meer is. De gewelddadige fps *Bioshock* blijkt hiertoe de meeste aanleiding te geven: maar liefst 55% van de respondenten gaf aan wel eens impliciet commentaar te hebben ervaren tijdens het spelen. Deze cijfers laten zien dat gemiddeld 41% van alle respondenten uit de gehele steekproef verbeelding van een bewustzijn heeft ervaren – in deze studie als mimesis of kunstervaring bestempeld. Uit de inhoudelijke respons is bovendien gebleken dat deze spelers ook echt een betekenisproces hebben ervaren, waarin ze een opvatting over (aspecten van) het leven of de wereld hebben opgemerkt en soms ook geïnterpreteerd.

Uit een vergelijking van de resultaten van het onderzoek naar de indie-game *Braid* met die van de mainstream entertainment games komen wel verschillen naar voren. De uitkomsten zijn echter niet exact naast elkaar te leggen door een iets afwijkende vraagstelling bij beide typen games. De kwantitatieve resultaten uit *The Path* acht ik daarnaast onbruikbaar wegens de lage respons $n=4$.

Bij *Braid* bleek iets minder dan de helft (47%) van de respondenten zich door afwijkende gameplay-aspecten gestimuleerd te voelen tot ingame-reflectie (verbeelding van de handeling), en 42% tot nadenken over de eigen wereld. Dat is hoger dan bij de mainstream-games. Reflectie op de eigen wereld (verbeelding van cultuur) op grond van het verhaal heeft zich echter bij minder gamers voorgedaan (32%), terwijl slechts 21% aangeeft impliciet commentaar te hebben ervaren (de indicator voor de verbeelding van bewustzijn). Dat levert weer beduidend lagere cijfers op dan bij de mainstream games. De inhoudelijke respons op de vraag over impliciet commentaar verwijst bovendien louter naar ingame-aspecten, wat erop duidt dat het hier om verbeelding van de handeling gaat. Dit betekent dat *Braid* geen aanleiding gaf tot verbeelding van bewustzijn, tot artistieke mimesis. Daarmee kan ik alleen maar concluderen dat deze indie-game niet vaker of

sterker dan de mainstream-games tot verbeelding van bewustzijn en reflectie over situaties en gebeurtenissen in onze eigen wereld heeft geleid.

Uit eigen ondervinding is mij de afgelopen jaren duidelijk geworden dat mijn opvatting over artistieke mimesis als kunstervaring nog niet breed wordt gedeeld: de meeste mensen houden er een esthetische kunstopvatting op na. Een hypothese luidde dan ook dat gamers voornamelijk de esthetische verschijningsvorm aanvoeren om een game als kunst te bestempelen. Die hypothese werd slechts deels bevestigd door de resultaten. *Heavy Rain* werd met 62% even vaak als *Bioshock* (61%) als kunstgame gezien, terwijl slechts 25% van de spelers dit van *Fable II* vond. Maar de ‘uitzonderlijke vormgeving’ werd bij *Heavy Rain* met 59% juist het minst vaak genoemd als kunstkenmerk. Ook werden niet de emoties, maar de morele dilemma’s in *Heavy Rain* met 94% het vaakst genoemd als aanleiding het een kunstgame te noemen – anders dan mijn hypothese hierover voorspelde. Ondanks deze afwijking van het verwachte patroon kozen respondenten bij de overige games wel het vaakst voor de uitzonderlijke vormgeving als kunstkenmerk, met 94% bij *Bioshock* en 86% bij *Fable II* en bij *Braid*, wat mijn hypothese over de esthetische voorkeur bevestigt.

Als laatste ga ik in op het onderscheid tussen professionele en reguliere gamers in hun geneigdheid tot verbeelding en reflectie. Het gamespecifieke deel liet op dit vlak alleen bij *Bioshock* enkele significante verschillen zien, en dan nog bij slechts enkele vragen. Dat gebeurde in de respons op afwijkende gameplay-aspecten die tot verbeelding aanzetten (54% professioneel, 29% regulier), op verhaalgebeurtenissen die de verbeelding stimuleren (71% pro, 44% regulier), en op reflectie over morele vragen in de eigen wereld (57% pro, 36% regulier). Deze uitkomsten lijken mijn vooronderstelling over een sterkere geneigdheid tot verbeelding bij professionals te bevestigen. Statistische significantie deed zich echter louter voorin deze enkele gevallen bij een enkele game. Op grond hiervan kan geen verband worden aangetoond tussen deze spelersrollen en de geneigdheid tot verbeelding en reflectie.

In hoofdstuk zeven, Conclusies en Discussie, bespreek ik de uitkomsten in een breder cultureel perspectief. Ook ga ik in op de mogelijke beperkingen van deze studie, onder meer met een reflectie op de gehanteerde methodiek. De dikwijls grote tijdsparren tussen het moment van spelen en het invullen van de vragenlijst hebben de antwoorden mogelijk anders gekleurd. Bij vragen over het ervaren van betekenisprocessen stonden respondenten voor de opgave om bespiegelingen van soms vier jaar eerder op te roepen: het is niet uit te sluiten dat antwoorden beïnvloed zijn door een vertroebeld geheugen en geconstrueerde herinneringen. Om tot meer valide en betrouwbare inzichten te komen is intensief gebruikersonderzoek vereist, met *playtests* in experimentele studies waarin deelnemers worden geobserveerd. Maar omdat sommige van de onderzochte games tussen de 40 en de 60 uren speelduur hebben is het geen realistische optie dergelijke games in een lab-setting te testen.

Refererend aan de waarde en betekenis van mijn studie benadruk ik de conclusie dat ook doorsnee entertainment games als culturele representaties kunnen functioneren en zowel een esthetische als artistieke waarde vertegenwoordigen. De overdracht van (culturele) kennis, inzichten, waarden en normen is niet voorbehouden aan applied (serious) games. Natuurlijk verschillen de doelstellingen (en kennisdomeinen) van applied games van

die van entertainment games. Deze studie maakt echter aannemelijk dat entertainment games in staat zijn op onderhoudende wijze te stimuleren tot verbeelding van de handeling en van bewustzijn, en tot reflectie over uiteenlopende aspecten, situaties en gebeurtenissen uit de cultuur, de samenleving, de wereld om ons heen.

Met dit onderzoek heb ik in de eerste plaats een kennisvraag beantwoord: er zijn tot op heden nauwelijks empirische studies gedaan naar de precieze aard van betekenisgeving en verbeelding in games, en naar wat games vermogen als culturele representatie. Deze studie heeft daar een scherper en genuanceerder licht op kunnen werpen. Daarnaast is het voorstelbaar dat gamedesigners en ontwikkelaars er hun voordeel mee kunnen doen, waarmee ik refereer aan een handelingsvraag en de mogelijke maatschappelijke bijdrage. De bestaande cohorten gamers groeien mee, worden ouder en zoeken wellicht vaker bevrediging in verdieping. Sterker nog, mijn onderzoek lijkt te impliceren dat de huidige generatie dat ook al op prijs stelt. Tot slot hoop ik met de in deze studie gehanteerde kunstopvatting deskundigen uit zowel de gamewereld als de kunstwereld te enthousiasmeren. Ik verwacht interessante ontwikkelingen als experts de legitimiteit van de vigerende institutionele kunstopvattingen een keer in twijfel zouden trekken. Het levert ongetwijfeld boeiende games op als naast de esthetische, vernieuwende of emotionele eigenschappen van games ook de verbeelding van bewustzijn door reviewers en invloedrijke experts hoger gewaardeerd gaat worden.

SUMMARY

Video games are entertainment products, but we can regard them as a means to reflect on culture as well. They provide insights into the culture and the society in which they were created: through the imagination of designers, certain perspectives on society wind up in games, whether or not deliberately. On the other hand, games stimulate the imagination, which in turn can urge gamers to reflect upon culture and society. This study concerns imagination in games, with a focus on the way gamers deal with them. One of the motives for this study is the long lasting debate concerning the question whether games can be art – interesting in this context, because in my viewpoint an art experience concerns a particular form of imagination. Next to this in the ludology–narratology debate one struggled with the question whether or not stories (could or must) play a role in games.

In addition there are some contradictory views on the role and function of games in our society. Some claim that they are dangerous, addictive or lead to violent behaviour, while others claim that video games are instructive, or that they represent a new form of fiction. An interesting claim that drew my particular attention holds that entertainment gamers prefer to experience the game in a superficial manner: they are not interested in the ‘deeper layers’ of the game. Awareness of, and focus on the possible meanings of the game could stimulate conscious thinking in players, and this would endanger their ‘lust-premium’ (the pleasure gamers obtain from gameplay).

With my research I strive to gain insight in the signification and imagination processes that occur in gaming. The main question I try to answer is: which forms of signification play major roles, and more particular, which types of imagination (perceived as a form of signification) can be incited by games? Is the *game’s story* leading, with narrative aspects as narrator, characters, plot and perspective? Or are *gameplay* and the *game mechanics*, such as space, objects, actions and rules (which define goals, challenges, rewards, possibilities and limitations) responsible for our imagination? An essential research question refers to the artistic nature of games: are these cultural artefacts, usually intended for entertainment purposes, able to evoke an *artistic experience* within the gamer, and if so, due to which attributes or processes?

I established my research perspective by conducting a literature review, after which I carried out a number of game analyses, aiming to conceive hypotheses on the nature of signification, and more particular, the imagination, in games. Subsequently an empirical study, in the form of an online survey, was conducted to test my hypotheses.

The process of signification and imagination is a mental process. A particular form of imagination is the art experience: an artist, writer, or filmmaker expresses her personal vision on reality or on life in a tangible shape (e.g. a sculpture, a painting, a play, or a novel). The resulting artwork is a particular depiction of (an aspect of) reality. In the perceptual process, the spectator is then stimulated to re-create a similar imagination. This imagination of a signification process I refer to as (artistic) mimesis. I distinguish the imagination of a consciousness and the imagination of the action. The first one underlies the artistic experience (mimesis); the second one underlies the entertainment experience. The gamer constructs this ‘imagined consciousness’ casually during gameplay. It offers a perspective on the game as world, and maybe indirectly on the world of the gamer as well.

The theoretical framework (chapter two) establishes a cognitive semiotic foundation. With examples of games and movies, I explain how gamers signify their play, and how they form mental representations (mental imagery) based on the signs that the game consists of. The taxonomies of Roger Cailliois (which types of play are semiotic, referential) and Jesse Schell (a classification of formal game mechanics) provide tools for the analysis of play and imagination in games. Mieke Ball’s narrative theory provides an appropriate toolset for the analysis of imagination in games through narration, because it makes a conceptual distinction between story, history, events, actors, and actions. The notion that actors can be narrators as well is taken into account, which benefits a proper narrative analysis of games.

In a treatise on realism, I examine the plausibility and credibility of fiction, which influences the ease with which gamers can indulge themselves in the game world. In her theory on possible worlds, Marie-Laure Ryan asserts that a reader of literature must be prepared to mentally transfer into the fictional world. The reader should be enabled to immerse herself completely, while at the same time her consciousness imagines a new world. For a satisfactory entertainment experience, also the gamer must be willing to put aside any lack of belief (suspension of disbelief). I distinguish three forms of realism that provide plausibility to fictional worlds: the realism of illusion (iconic realism), the realism of the code (symbolic realism), and the realism of knowledge (indexical realism). An unexpected violation of one of these types of realism could disturb our imagination of the action, causing disbelief in the events. This could put us out of play, hindering our entertainment experience. Moreover, we have to experience the imagination of a consciousness (artistic mimesis) as realistic and credible as well. Any doubt will easily disturb our involvement with this consciousness.

In chapter three, about play and imagination in games, I analyse three mainstream entertainment games: the action role-playing game *Fable II*, the first-person horror shooter *Bioshock* and the puzzle-action thriller *Heavy Rain*. Each game requires a different level of input, and enables a different degree of freedom of movement and identification, and displays more or less a constrained or open narrative structure. To examine how these mainstream entertainment games relate to games from the indie-genre, I also analyse the puzzle-platformer *Braid* and the adventure-horror game *The Path* in chapter five. My framework for analysis consists of the core elements gameplay, formal & emotional aspects, cognition, and the attributes of an entertainment experience. The goal of the analysis is to devise hypotheses about the way in which gameplay and the game mechanics promote or hinder the entertainment experience, or stimulate imagination and reflection. In this process, I distinguish reflection that is limited to the game world itself, from reflection on our own (‘real’) world outside the game. I also try to identify whether gameplay stimulates imagination of a consciousness.

The most essential hypotheses concern the question whether certain (remarkable, deviant) game mechanics could render the so-called ‘procedural rhetoric’. With this concept Ian Bogost refers to the phenomenon that rules, goals, possibilities and limitations, are able to express something about the game world or about our own world. Communicating ideas and beliefs is not reserved to the story or the images. One example of this is offered by *Fable II*: the gamer has to accept a variety of boring jobs to earn money, with which he or she is able to buy dwellings and shops. Rent and exploitation of the dwellings and shops renders wealth automatically, which can be used to finance future missions, enhancing the chance of success in the game. We consider this procedural

rhetoric if the rules at hand incite gamers to recognise a certain point of view regarding our work-ethics, and certain economical practices.

Motivation theories provide the assumption that distinctive player types hold individual preferences for particular types of gameplay. Expanding this assumption, I add the overarching hypothesis that professional gamers (game reviewers, scholars and designers), show a higher propensity to reflect upon the world around us based on play or story than regular gamers.

In chapter four, about imagination in games through narration, I analyse the same games, but in this case with the story as a research subject. Based on the analysis, I conceive hypotheses, making a distinction between narrative elements that stimulate reflection about play tactics and strategy in the game world and elements that stimulate reflection about aspects of our own world. My narrative analysis framework incorporates the aspects narration (discourse & narrator); setting; plot (suyzhet), which includes actors (characters), actions and events; and finally history (fabula).

Some examples of hypotheses about narration: I assume that the statements and instructions from the blind seeress Theresa in *Fable II* are hardly perceived by the gamer, whereas they seem essential for motivating the protagonist (and the gamer). Regarding *Bioshock* I assume that the many 'plot doors' in this game could disturb the player's suspension of disbelief. With regard to *Heavy Rain* I hypothesise that the player's imagination of the action becomes disturbed by genre confusion: the gameplay in this innovative game seems to require a different approach and attitude than interactive drama or action-adventure. These hypotheses mainly concern the imagination of action and in-game reflection (entertainment). Nevertheless I was able to detect narrative anomalies that could encourage the imagination of a consciousness (artistic mimesis).

Chapter five, about games as entertainment and games as art, starts with the long lasting games-are-(not)-art debate. Most of the characteristics that are proposed to define games as art seem not distinctive enough. In my opinion, the distinction I suggest between imagination of the action and imagination of a consciousness is more adequate and effective. The perspective on art adopted by experts (and layman alike) seems to be connected to an institutional, aesthetic concept of art in our culture: that art is what one calls art in certain circles. This leads to another overarching hypothesis, namely that gamers will mention the exceptional visual style and aesthetics of games relatively more often than other attributes, in order to tag a game as an art game.

In addition to the three mainstream entertainment games, I analyse two indie-games: *Braid* and *The Path*. This results in a number of hypotheses about the chance that certain game-aspects might incite the imagination of a consciousness. With respect to *Fable II* I hypothesise that, due to procedural rhetoric, gamers can imagine a consciousness that seems to express disdain for a conservative attitude and behaviour. Regarding *Bioshock* I presuppose that, due to certain rules as well as story aspects, gamers (re)construct a consciousness that is critical towards body corrections, plastic surgery and medical ethics, but is also judgmental about totalitarian regimes, and reflects upon moral choices and the existence of free will. Concerning *Heavy Rain* I express the hypothesis that gamers experience a consciousness of the irreversibility of events, and of the consequences of ethical choices in the world outside the game as well. Regarding *Braid* I presuppose that gamers experience a consciousness regarding issues as guilt, regret, punishment and

forgiveness, but particularly a consciousness of the impossibility to reverse actions in one's own live.

Chapter six accounts for the design, implementation, and results of my empirical study, in which the most relevant hypotheses were tested. To this end, I constructed an online survey, which was accessible in September & October, 2012. The total sample consisted of 206 respondents, which were recruited through a number of Dutch game review websites. This approach resulted in a non-arbitrary, self-selecting test sample. Although this could endanger the representativeness, in this case it was not problematic: after all it concerned an exploratory study. All respondents had to complete the generic part of the questionnaire, after which the group was split up to the various game-specific questionnaires. In the generic part, I tracked down which game genres were most effective in stimulating imagination of the action, and imagination of culture, and whether any significant differences would arise between professionals and regular gamers. Reflection on play tactics and strategy (imagination of action, the game as world) is mostly aroused by the first person shooter genre (fps) with 40% of the respondents, followed by the real time strategy genre (rts) with 37% and role playing games (rpg) with 29%. When it comes to game genres that stimulate thinking about the world around us (imagination of culture, the game as a sign), more than a third of the entire sample (38%) is encouraged by the RPG genre, 20% by the FPS, and 18% by adventure games.

The most striking result of this study is that over three-quarters (78%) of the sample indicates being aroused by a game to reflect upon the real world around us (cumulative 'slightly', 'agree' and 'strongly agree'). This leads to the conclusion that a fundamental hypothesis in this study is invalid: based on gameplay experiences numerous gamers seem inclined to reflect upon issues in the world.

My report on the game-specific results starts with the response regarding the imagination of action, provoked by gameplay and game mechanics. The *average* figures, concerning the three entertainment games in question, are not really remarkable: *imagination of the action* and *reflection on in-game aspects* occurred in 30% of all respondents, while *reflecting on the world around us* (provoked by mechanics and gameplay) seems to have happened in 23%. The game stories motivated an average of 70% of the respondents to *reflect upon in-game narrative aspects*, which seems fairly in line with my expectation. But that on top of that the narration encouraged 40% of all respondents from the mainstream entertainment games *Bioshock*, *Fable II* and *Heavy Rain* to *think about situations and events in our own world* is remarkable. Especially if we relate this outcome to the commonly expressed belief that regular gamers prefer to remain at the aesthetic, hedonistic surface for their entertainment experience. The analysis of the qualitative, verbal response (to open-ended questions) regarding the content of reflection, confirmed that these were not only restricted to clichés. It turns out that the game stories indeed induce genuine insights into, and reflections upon issues of political, ethical, normative, or ideological nature in society and culture.

With the question whether gamers had perceived implicit comments in gameplay or story, I tried to assess whether they had experienced imagination of a consciousness. Due to notable differences in response per game, I refer to the separate results here. While only 24% of the respondents affirmed to have recognised implicit comments in *Fable II*, and 31% in *Heavy Rain*, this occurred to no less than 55% of the respondents that played the violent fps *Bioshock*. That leads to an average of 41% of the total sample in which imagination of a consciousness occurred – which I qualify as mimesis or an art experience. The qualitative

verbal response moreover has indicated that these players indeed have experienced a signification process, in which they have identified, and sometimes interpreted a certain outlook on (aspects of) life or the world.

A comparison of the results from indie-game *Braid* with those of the mainstream games shows some differences. However, the results are not strictly comparable due to a slightly different manner of questioning concerning the different game types. Furthermore I consider the quantitative results from *The Path* unusable due to the low number of responses (n=4).

It turned out that irregular gameplay aspects stimulated 47% of the *Braid* respondents to in-game reflection (imagination of the action), and 42% to reflect upon the world around us. These figures surpass those of the mainstream games. But if we take a look at the rate of reflection upon our own world due to the story of indie-game *Braid*, it seems this has occurred to less gamers (32%), while only 21% acknowledges to have perceived implicit comments (which indicates imagination of a consciousness). This leads to notably lower figures than those in the mainstream games. Moreover the qualitative, verbal response to implicit comments seems to refer exclusively to in-game aspects, which means that *Braid* gave no cause altogether to imagine a signification process, to artistic mimesis. I have to conclude that this indie-game did not incite reflection upon situations and events in our own world more frequently or more firmly than the mainstream entertainment games did.

It has become clear from my own experience over the past years that the concept of artistic mimesis used in this study is not widely shared yet: most people maintain an aesthetic art view. One particular hypothesis therefore predicted that gamers mainly propose the aesthetic appearance to designate a game as art. This hypothesis was only partially confirmed by the results. *Heavy Rain* and *Bioshock* were both equally rated as an art game: 62% of all *Heavy Rain* players recognized their game as an art game, next to 61% of the *Bioshock* players, while only 25% of the *Fable II* players acknowledged this. But with 59%, the attribute 'exceptional design' was least often cited as reason to label *Heavy Rain* as an art game. And, again unlike my hypothesis, not the emotions, but the moral dilemmas in *Heavy Rain* were most frequently mentioned (94%) as reason to call it an art game. In spite of this twist in the expected pattern the attribute 'exceptional design' was most often marked to tag *Bioshock*, *Fable II* and *Braid* as an art game, with respectively 94%, 86% and 86%, which confirms my assumption about aesthetic preferences.

Finally I deal with the assumed differences between professional and regular gamers regarding their tendency for imagination and reflection. The game-specific part only showed significant distinctions in *Bioshock*, and even then concerning just a few questions, such as on gameplay aspects and mechanics that provoke reflection (54% professional, 29% regular), about story events and reflection (71% pro, 44% regular), and about reflection on moral questions in our own real world (57% pro, 36% regular). These results seem to confirm my assumption about a greater propensity for reflection in professionals. Because statistical significance merely occurs in those few cases in a single game however, I have to conclude that there is no connection between these player roles and the inclination for imagination and reflection.

In chapter seven, Conclusions and Discussion, I relate my conclusions to a broader cultural context. I give an account of the possible limitations of this study as well, through some critical considerations on methodology. For one thing, the large timespan between actually playing a game and completing the questionnaire might have coloured the answers. With regard to questions about the experience of signification processes,

respondents faced the difficult task to recollect reflections from up to four years before; clouded memories and constructed recollections could have influenced their answers somehow. It would require intensive user research to be able to develop even more valid and reliable insights into this matter, including playtests in experimental studies in which participants are observed. However, since some of the games induce as much as 40 to 60 hours playing time, it is not a realistic option to test these kinds of games in a lab setting.

Referring to the value and significance of this study, I want to emphasise the conclusion that typical entertainment games *can* function as cultural representations, and that they represent both an aesthetic as well as an artistic value. The transfer of (cultural) knowledge, insights, values, and principles is not restricted to applied games. Evidently the objectives (and knowledge domains) of applied games differ from those of entertainment games. Nevertheless, this study gives a credible account of entertainment games being able to stimulate imagination of action and imagination of consciousness, as well as reflection on aspects, situations, and events in our culture, in the world around us.

This study firstly has answered a knowledge problem: until now, there has been very little empirical research on the exact nature of signification and imagination in games, and on the faculties of games as cultural representations. This study could shed a brighter light on these matters. With regard to resolving a practical knowledge problem: it is conceivable that game designers and developers can use this study to their advantage as well. The existing cohorts of gamers are growing steadily, likely to demand more complex and profound cultural expressions while they mature. In fact, even my own research seems to imply that the current generation already values this.

At last, I express the hope that this study is able to ignite the enthusiasm of experts from both the gaming world and the art world with the art view I uphold. We can expect interesting developments if experts only would dare to question the legitimacy of the dominant institutional conceptions of art. I'm convinced it would render fascinating games if, besides the aesthetic, innovative or emotional qualities of games, influential experts would value the ability to stimulate the imagination of consciousness a great deal more.

Spel tussen Amusement & Kunst

DE VERBEELDING VAN CULTUUR IN GAMES

Games zijn een vorm van amusement, maar je kunt ze ook beschouwen als een vorm van cultuur. Ze geven inzicht in de samenleving waarin ze zijn gecreëerd: al dan niet met opzet komen er via de verbeelding van de makers opvattingen over de samenleving in games terecht. Aan de andere kant stimuleren games de verbeelding, die op haar beurt gamers kan aansporen tot reflectie op de samenleving.

Deze studie gaat over de verschillende vormen van verbeelding in games. De vraag is welke vormen van betekenisgeving in games een rol spelen, en in het bijzonder tot welke vormen van verbeelding games mogelijk aanzetten. Is daarbij het gameverhaal leidend, of zijn juist de spelelementen verantwoordelijk voor

het proces van verbeelding en reflectie bij gamers? Een belangrijke onderzoeksvraag betreft de artistieke aard van games: zijn mainstream entertainmentgames in staat een artistieke ervaring teweeg te brengen, en welke eigenschappen of processen zijn daarvoor verantwoordelijk?



Jef Folkerts is docent User Experience en Game Design op de Hanzehogeschool te Groningen. Hij studeerde Kunst en Kunstbeleid (tegenwoordig Kunsten, Cultuur en Media) aan de Rijksuniversiteit Groningen. Naast een aantal jaren productief te zijn geweest als webdesigner, was hij instructeur multimedia op ArtEZ Hogeschool

voor de Kunsten in Zwolle. Bij het instituut voor Communicatie, Media en IT aan de Hanzehogeschool nam hij de uitdaging aan om als docent een promotietraject in te gaan. Het lag voor de hand dat zijn persoonlijke interesses in nieuwe media, games en kunst het onderwerp van zijn promotieonderzoek zouden bepalen.